A.C. NIELSEN'S BEST TEEN MAGAZINE

ANIMONSTER

PRICE Rp. 32.000,-
L. JAWA Rp. 34.000,-

JUL
2011
Volume 148

神のみぞ知るセカイII
The World God Only Knows

Animage Grand Prix 2011 | Baka to Test to Shoukanjuu Ni! | Hoshi o Ou Kodomo | No. 6 | Denpa Onna to Seishun Otoko | Moshidora | Dog Days | Sket Dance | Ano Hi Mita Hana no Namae o Bokutachi wa Mada Shiranai | Inochi | Tomehane!

http://www.wayangforce.com/

wayang FORCE

the **easiest** way to **read**

majalah **Animonster**
kini sudah bisa dibaca
di **wayang force**

Untuk aplikasi iPad, silahkan ke App Store dan cari Wayang Fo

Office:
Jl. KS Tubun No. 83 Jakarta Barat 11410
Telp: 021-53653305 Fax: 021 - 53653307

iPad BlackBerry Microsoft Windows ANDROID

Ingin Majalah, Komik, Buku atau Novel Anda publish di iPad atau Android Device?
Hubungi kami di: publish@wayangforce.com

REGISTER NOW!!
Wacom Datascrip
Design Competition
Tema : Paradox
Batas waktu pengumpulan karya : 29 Juli 2011
Hadiah Utama : Cintiq12WX
See you all in our facebook page
www.facebook.com/wacom.datascrip
Follow us on twitter : Wacom_Datascrip
Cintiq 12WX
interactive pen display
Supported by:
DATASCRIP
Business Solutions
wacom
CARAVAN
Garskin
COREL

アニモンスター crew

EDITORIAL
EDITOR-IN-CHIEF: Lily
EXECUTIVE EDITOR: Aditya Rai
SENIOR EDITOR: Asun
EDITOR: Cynthia
CONTRIBUTOR: ryuichi_s@chou, NOIR CIEL, Kyu-sama, Dante
REPORTER: Michael Samuel

DESIGN & ART
TECHNICAL COORDINATOR: Ipunk
ARTISTIC COORDINATOR: M. Nasrul Sani
DEPUTY ART EDITOR: Frisk
DESIGNER: Semeuling, Dede, Ari Sugriwa, Eko M, Ecko
COVER ART: Friskman
ILLUSTRATOR: Bayou, Arya Kong

PRODUCTION
PRODUCTION MANAGER: Van Kunkels

MEGINDO TUNGGAL SEJAHTERA

CHAIRMAN: Henry Purnomo
CHIEF EXECUTIVE OFFICER: Wendy Chandra
PRODUCT DIRECTOR: Charly Himawan
MANAGING DIRECTOR: Riyanto Darmawan
SALES DIRECTOR: Nadya Tamara S

MARKETING & PROMOTION
SALES GROUP HEAD: Ayu Wilhandari
SALES: Nury Sadar
MARCOMM MANAGER: Aderinal
ASST. MARCOMM MANAGER: Frans Silalahi

MARCOMM
Aida Marlina, Deny Ariandha, A. Mahendra, Dony Andrianto, Ronaldo Merril, Katrina Gayatri

SALES SUPPORT SPV: Irmina Sari Medi
SALES SUPPORT: Sri Vidya N, Yani
TRAFFIC: Retty Shinta R

HRD & GA MANAGER: Ira Novita
GA SUPPORT: Rita Apriyanti

CIRCULATION & DISTRIBUTION MANAGER:
M. Izzan
Yadi Suwarno Putra

FINANCE MANAGER: Demitrius Na70

CUSTOMER SERVICE: Lita

LETTERS TO THE EDITORS:
Jl. Ranggamalela no 3, Dago - Bandung 40116.
Telp: 022-4216657, Fax: 022-4261360
MARKETING & DISTRIBUTION OFFICE:
Menara Topas, Lt 16 Suite 1608, Jl. MH Thamrin Kav 9, Jakarta 10350. Telp: 021-39830998, 39830999, 70906877, Fax: 021-39830996
BANK ACCOUNT: a.n Henry Purnomo, ac. 449.126.8012, BCA Cabang Banda Bandung
E-MAIL: animonster@megindo.net

VISIT OUR WEBSITE
http://www.megindo.net/animonster

GOODDAY MONSTERS!

Belakangan ini cukup banyak para pembaca yang berkomentar di Facebook Animonster kalau majalah Animonster terasa menipis atau berkurang halamannya. Sebenarnya selama ini Animonster tidak pernah mengurangi jumlah halaman, namun mulai edisi 148 ini dengan sangat menyesal Redaksi harus mengurangi jumlah halaman menjadi 116 halaman, atau pengurangan sebanyak 16 halaman. Hal ini terpaksa kami lakukan untuk mencegah adanya kenaikan harga majalah lagi. Kami mengerti pasti banyak diantara pembaca yang merasa kecewa, tapi kami akan berusaha untuk menyajikan ulasan-ulasan yang lebih menarik, padat dan lengkap. Redaksi berharap kalian memaklumi dan tetap mendukung Animonster.

Pada edisi ini, bersamaan dengan berakhirnya liburan sekolah dan masuknya tahun ajaran baru, Redaksi akan membahas sejumlah judul anime, *manga* dan *dorama* bertema sekolah yang dipadukan dengan berbagai genre lain. Tak ketinggalan juga ulasan Animage Grand Prix 2011 yang menampilkan deretan anime terbaik sepanjang satu tahun terakhir di Jepang.

Lily

THE FUN BEHIND DOKO DEMO THE MAGIC DOOR

Come and join the fun happening at
Pejaten Village Mall from 27 June to 17 July

The Adventure of Dokodemo
The Magic DoorActivity Zone
Mon-Sunday, 10am-8pm
** Terms & Conditions apply*

Meet and Greet with Doraemon & Friends
Mon-Thurs, Doraemon & Nobita
(17.15-17.45/19.15-19.45)
Sat-Sun, Doraemon & Friends
(13.10-13.55/15.00-15.45/17.00-17.45)

Doraemon Friends Pejaten Mall Day Camp
Fridays, Jul 1,8 & 15 from 10:00 - 16:00 WIB
Activities: T-Shirt Paiting, Origami, Robotics & Sushi-Making,Mini-seminar, Meet and Greet with DM and Friends

Special Performances
Saturdays 2, 9, 16 July 2011
Magical Show, Musical Show,
Dancing & Singing Performances
& Scrap Booking @ 11.00 – 18.00 WIB
Operet Performance by Sanggar Ananda
2, 10 July 2011 @16.20 – 16.50 / 14.30 – 15.00
Doraemon Softline Fashion Show
2, 16 July 2011 @ 16.00 – 16.20 / 14.10 – 14.40

Regular Show
Monday – Thursday
27, 28, 29 June &
4, 5, 6, 7, 11, 12, 13, 14 July 2011
Quiz & Games, Meet n Great, Dancing,
Photo Opt with Doraemon
16.00 – 20.00 WIB
Colouring Competition*
11.30 -12.00 WIB /16.00 - 16.30 WIB

Kids Competitions
3, 10, 17 July 2011 *
Colouring Competition
11.30 -12.00 WIB 16.00 - 16.30 WIB
3 July 2011 **
Drawing T- Shirt Competition
15.45 - 16.35 WIB
9 July 2011 **
Junk to Funk Competition
15.45 - 16.35 WIB
10 July 2011 **
Dancing Competition
15.45 - 16.35 WIB
16 July 2011 **
Cosmon Singing Competition
15.45 - 16.35 WIB

** 10 Spontan Audiences*
*** with Registration*

See you there !!!

Animation International Ltd./
AI Indonesia

©1970-2011 Fujiko Pro Licensed by Animation Int'l

in partnership with

PEJATEN VILLAGE your Lippo mall

toys city

For further info:

Animation International Indonesia

AIIA_Doraemon

or call:
BLESS EO
(021) 29959878

CONTENTS

SIDE A

Anime & Manga Corner

24 **ON STAGE**
Kami Nomi zo, Shiru Sekai II

10 **Anime Highlights**
- Hoshi o Ou Kodomo
- No. 6
- Baka to Test to Shoukanjuu Ni!

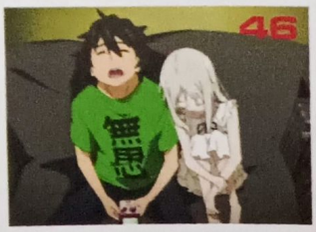
18 **Animage Grand Prix 2011**

30 **Special Requet**
Denpa Onna to Seishun Otoko

38 **On The Spotlight**
Moshidora

42 **Monster's Choice**
Dog Days

46 **Special On Stage**
AnoHana



52 **Manga Talk**
Sket Dance

58 **Quick Read**
Inochi

62 **Manga Scoop**
Tomehane!

68 **I'vent**
- Press Conference NinjaKita
- Wacom Datascript Design Competition
- Cosplay Fiesta 2011
- Indo Cosplay Gathering
- Konser Amal Untuk Jepang

SIDE B

Japanese Music & Life Style Corner

J-FEST

06 **Culture Express**
Rangaku

08 **Myths**
Botan Dourou

10 **Menu**
Sanade

14 **Zoom**
Juliet

16 **Fresh Orange**
JYJ - The Begining

17 **Learn 2 Talk Japanese**

18 **Library**

20 **Dorama**
Majisuka Gakuen

24 **Intro**
Funky Monkey Babys

30 **TV Show**
Naruhodo High School

B-SIDE

34 **Hajimete Miru**
Kaette Kita Tensou Sentai Goseiger Last Epic

36 **Special Feature**
Kamen Rider OOO

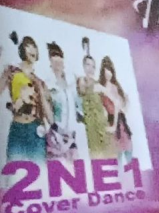
40 **Quo Vadis**
Ryosuke Miura

Enjoy The Jakarta Fair
with cosplaying !!

JAKARTA FAIR
KEMAYORAN

19 JUNI 2011
&
3 JULI 2011

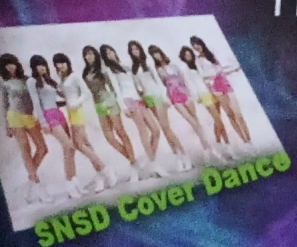
The First 1st



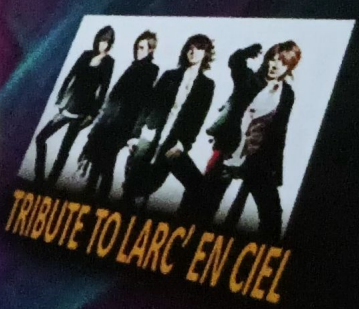
Jakarta Fair COSPLAY & J-MUSIC FANATIC

JAKARTA FAIR / ARENA PRJ KEMAYORAN JAKARTA

http://jakartafaircosplay.blogspot.com



THE BIGGEST COSPLAY & J-MUSIC EVENT IN INDONESIA



J-BAND
J DANCE
K DANCE

Organized by:

J I Expo
Initial
J-Fans UniteD

Cosplay Contest
All Category
pendaftaran:
jakartafaircarnaval@yahoo.com

Official media partner:
ANIMONSTER

DAFTAR AGEN MAJALAH ANIMONSTER

• Jakarta Pusat

AMRUL AGENCY Jl. Kramat Raya Baru I No.10, 021-709 0098, 421 44422, **ARITONANG AGENCY** Bursa Majalah Budi Utomo, 021- 922 0704, **KEDARTON AGENCY** Bursa Media St. Senen, 021- 9811 9176, HP.08161862935, **KYLA MEDIA** Bursa Media St. Senen, 021-98119176, HP. 08161862935, **PURBA JAYA SENEN** Bursa Media St. Senen, Hp. 0816974343, **RAELMAN PURBA** Bursa Media Budi Utomo, 021- 544 5670, 923 8167, **TAMORA AGENCY** Bursa Majalah St. Senen, 021-4214442, **VICTOR AGENCY** Jl. Lapangan Banteng **OUTLET I BOX** Jl. Riau Menteng, **KINOKUNIA GRAND MALL IND.** Plaza Grand Hotel Indonesia, **KINOKUNIA PLAZA INDONESIA** Sogo Plaza Indonesia, **M. STUDIO** Jl. Tanah Abang, **MULTIVERSE, PERDANA DISC** Plaza Indonesia It. Basement, **TB. SAN** Plaza Globe Lt. Dasar Pasar Baru, **ULTRA DICS** Tanah Abang, 021- 0580 7007

• Jakarta Selatan

A. HITE AGENCY Samping Terminal Bus Blok M, 021- 735 8653, 722 0004, HP.0818753674, **BARISMAN PURBA AGENCY,** Jl. Siaga Raya No.18 Ps.Minggu,021- 797 1127, **CINERE 2** Srengseng Sawah Lenteng Agung, 021- 786 9445, HP. 08111830984, **DARKO AGC** Jl.Pulo Kenanga Raya No.11 Kb. Lama, 021- 5322431, Hp 081310648452, **FERDIAN AGENCY** Jl. Bima No. 40 Bintaro Belakang (Sate Jono) 021- 737 0284, **MILU AGENCY** Terminal Bus Blok M No.72-74, 021- 720 0669, HP. 08128878328, **REGAR / ULLY AGENCY** Jl. Kirey Cipete, 021- 7202648, 7454937, **SAMSUL AGENCY** Jl. H. Impin Rt.10/10 Pondok Labu 021- 750 5013 **OUTLET CYBER ZONE** Blok M, **ESTORE** Mall Ratu Plaza Ground Floor No.9, **KENOP** Radio Dalam, **KINOKUNIA PLAZA SENAYAN, KINOKUNIA PONDOK INDAH** Pondok Indah Mall, **MATRIX** Plaza Bintaro It. Dasar, **MITRA MEDIA AGC** Jl. Dr. Saharjo Gg. Sawo No.6, 021 - 831 8158 **SEKAR AGENCY** Bintaro, HP. 0816776471

• Jakarta Timur

Itam Agency Depan Terminal Rawamangun, **Puji Agency** Bursa Majalah Kelapa Gading 0813-865-33-481 **OUTLET AKSES MEDIA** Jl. Rawagelam 2 No.4 Pulogadung, 021- 468 21 321, **BURSA MEDIA EVA** Jl. Dempo No.2A Matraman, 021- 319 08374, **HERMES MEDIA** Tamini Square Pondok Gede, 021- 841 0161, HP. 0816991634, **PERFECTA LINTAS SEMESTA** Jl. Otista III, 021- 6841067, HP.0818800067

• Jakarta Barat

SAS AGENCY Jl. Tanjung Duren Barat II No. 23 Rt.14/05, 021- 5685836, **SODIK AGENCY** Jl. Setiakawan 5, 021- 6306043, HP.08129962421 **OUTLET BUKUKITA.COM** Tanjung Duren, **BURSA BUKU MURAH** Tanjung Duren, **CENTRAL KUMALA SAKTI** Komplek Greenville Blok BG No. 67, 021- 564 0185 / 565 8104, **CYBER WORLD** Tanjung Duren, , **DISCTARA** Jl. Pesanggrahan Raya No. 9A kb. Jeruk, **DUTA SWARA** Komplek Aneka Blok A No.2, Kedoya, **E-GAME PUSAT** Roxy, **HELENSIUS AGC** Jl. Puri Kembangan 86 Kedoya Selatan, 021- 583 01804, **LILY** Komplek Greenville Blok M No.2, Tomang Barat 021- 567 3841, **MEGA DICS** Mangga Dua Mall It.2 No.35, 021- 612 8711, **OPTIMA** Mangga Dua Mall, **PINKO** Mangga Dua , **PT. PARAMUKTI SELAMET** Jl. Citra Garden I Blok C/2, 021-550 6698, HP.0813 10 155621, **SOFYAN** Mall Puri Kembangan Counter Majalah, **TB. LAYSIN** Kemanggisan depan kampus BINUS, 021- 53651670 HP.0813-1634-5615, **VITA DISC** Mangga Dua

• Jakarta Utara

GADING INDAH Kelapa Gading

• Tangerang

BOLON AGENCY Jl. Beringin Ps. Bandeng, 021- 558 5108, HP. 08128594465, **KENCANA BETAWI** Depan Masjid Agung Tangerang **OUTLET NET EZY** Ciledug, **NEWS STAND** Jl. Bunga Sepatu Ciputat

• Depok

Fitri Agency Terminal Depok 021- 7759504, HP. 081315334498 **OUTLET ARIEF MEDIA** Jl. Margonda Raya, Depan Kampus Gunadarma

• AGEN BANDUNG & JABAR

JOINT AGC Jl. Ladoya Baru 1, Bogor Baru 0251 - 323863, **KATON AGENCY** Jl. Bojong Wetan No.7 Cikutra, Bandung 022- 7104984, HP 08562204300, **LASIAN AGENCY** Jl. Dewisartika Pintu Utama Taman Topi, Bogor 0251- 331461, **MAJU TERUS AGC** Jl. Sukagalih No.42, Bandung 022- 2043302,2043090, HP 08122357091, **RETNO ASIH AGC** Jl.Cangklek Rt.02/02 Desa Sukamanah, Cianjur 0263- 270837, **GUNARAYA AKSARA AGENCY** Jl. Cikawao Komp. Cikawao Permai Kav.B.12 022- 420 2191, **TB. KITA (RUDI TASIK)** Jl. Rumah Sakit No.20, Tasikmalaya 0265- 7070717 HP. 0812-2386454, **YUDA AGENCY** Jl. Cibangkong No.286/120, Bandung 40273 022- 730 5820, HP 08122132649, **TRICAKRA MEDIA** Jl. Cibangkong, Bandung 40273 022- 70696207, 7312041, 085220055004, **VEGA - 01** Jl. Ranggamalela no.3 Dago 022- 4216657, 4261129, 4261360 , **CIREBON AGENCY** Jl. Lemah Wungkuk No.108, Cirebon 0231- 203 376, **EQUATOR AGENCY** Jl. Bahagia No.81, Cirebon (0231) 202462, HP. 08121433967

• AGEN JAWA TENGAH

ABC AGENCY Jl. Selamet Riyadi No.30 A Solo 57111 (0271) 644 345, **ALFAMEDIA AGENCY** Jl. Monumen Yogya Kembali No.75A, Yogyakarta (0274) 584 780, **BIG BANG** Jl. Karang Wulan Barat no.28A, Semarang (024) 354 5340, **CAKRAWALA AGENCY** Jl. Namburan Kidul No.10-18, Yogyakarta (0274) 371349, **CENTRAL COMPUCELL** Jl. Kesambi B.2, Salatiga (0298) 321271, **FADJAR AGENCY** Jl. Nusantara No.4, Pekalongan (0285) 423 254, **GLOBAL MEDIA AGC** Jl. Kapten Sudibyo No.237, Tegal (0283) 3310879, HP. 08562096297, **HIDUP AGENCY** Jl. Dagen No.70 A. Yogykarta (0274) 587921, **LESTARI AGC** Jl. M.H. Thamrin No.13, Semarang (024) 3557003, HP 0817457126, **MAHKOTA AGENCY** Pusponjoyo Tengah 1 No. 42 A, Semarang (024) 761 0503, 7616389, HP. 08156678808, **MARVELL AGENCY** Jl. Babadan No.3A Gedong Kuning Banguntapan, Yogyakarta (0274) 556 765, 555 312, **PINOKIO SEMARANG** Jl. Belimbing II No.367 F, Semarang (024) 8311138, **PRASODJO AGENCY** Jl. Imam Bonjol No. 80, Semarang (024) 358 8161, 358 5967, **SENDANG MULIA AGENCY** Pasar Besar wetan No.8 a, Surakarta (0271) 633 751, **SHS AGENCY** Jl. Situmpur Pramuka No.82, Purwokerto (0281) 622485, **SURYAMITRATAMA** Jl. Anggur I No.41, Tegal (0283) 3350609, HP. 0818286047, **TB. MATAHARI** Jl. KH. Ahmad Dahlan (0271) 645161 HP. 08122538145, **TUNAS DISC.** Jl. Sarwodadi Gg.I No.865-866, Purwokerto (0281) 634866, HP.0811291866.

• AGEN SURABAYA - MALANG

FAMILI AGC / SETIAWAN AJI Jl. Ambengan No.65, Surabaya (031) 547 3128, HP 0813 31154176, **GO PUBLIC AGENCY** Jl. Kembang Kuning No.91, Surbaya (031) 561 8853, 563 6334, **SAMUJI AGENCY** Jl. Pahlawan No.120, Surabaya (031) 3521302, **TERBIT AGENCY** Jl. Diponegoro No.127 E, Surabaya (031) 5630787, 5622768, R: 566473, **USAHA BERSAMA, CV** Jembatan Merah Plaza Lt.Dasar Blok B No.40, Surabaya (031) 355 6256, Mlg (0341) 326466

• AGEN DENPASAR

CORSICA, TB Jl. Sumatera NO.46, Denpasar (0361) 226 358, **TRINITY AGENCY (SWASTI)** Jl. Bedahulu No.4, Denpasar (0361) 226936, HP.08166572048

• SUMATERA

AGEN LAMPUNG **INTISARI AGENCY** Jl. Kartini No,6 Tanjung Karang Bandar Lampung (0721) 251 904, **TOHOMA AGENCY** Jl.Raden Intan No.124, Lampung (0721) 261839, **TOKO HANOMAN** Jl. Kartini No.18 Depan Artomoro, Lampung (0721) 262976, HP.08131009530

AGEN BENGKULU

TB. ZALDY Jl. Soekarno Hatta No.187, Bengkulu (0736) 24291 HP.08562880221

AGEN PALEMBANG

BAYU AGENCY Jl. Radial Blok 47 No.5-6, Palembang (0711) 313333, 3645555, HP.08153274555, **PT. SRIWIJAYA PUTRA** JL. Kapt. Syech No, 250 Palembang (0711) 351 145

AGEN JAMBI

GLORIA AGENCY Jl. Raden Mathir No.16, Jambi (0741) 24173

AGEN PEKANBARU

NADIRA JAYA AGC Jl. Pelita Komp. Warna Griya Blok H.19 Sidomulyo Barat, Pekanbaru (0761) 64863, 7746856, **TOKO CINEMA (AAN)** Jl. Prof. Moh. Yamin No.33A, Pekanbaru HP. 08127522798

AGEN PADANG

DEDDY AGENCY Jl. Air Camar VI No.15, Padang (0751) 25873

AGEN BATAM

AULIA AGENCY Komplek Jodoh Center Blok A. No.8 , Batam (0778) 454 519, **BINTAN AGENCY** JL. Bintan No.1, Tanjung Pinang, Batam (0771) 313 655, **CHOLAS MEDIA** Plaza Top 100 Lt.1 No. CA1-10 Peniun, Batam (0778) 400137, HP : 081364477775, **TB. WIDODO** Jl. Yos Sudarso No.17, Bangka Belitung (0719) 25617 HP.08127175259

AGEN MEDAN

AMPERAWANDI AGC Jl.Eka Rasmi Gg Pipa No.8 D, Medan (061) 7850430 HP.08126411021, **DUTA MEDIA AGENCY** Jl. Palangkaraya Baru No,4 Medan (061) 414 5622, HP.08126018300, **PUSTAKA OBOR** Jl. Surabaya No,82 Medan (061) 415 7265, **SANTOSO AGENCY** Perum Semanggi Indah Blok A.8, Medan Binjai km.11,2 08126000105

• KALIMANTAN

AGEN PONTIANAK

ANGKASA BARU JL.Tanjung Pura No, 36, Pontianak 78123 (0561) 734 689, Jkt. 08158028281, 0811911989, **GUNUNG JAYA, TB** Jl. Siam No.43, Pontianak Jkt. (021) 3457090, 3457081, 0561-738436

AGEN BALIKPAPAN

ANTARA AGENCY Jl. Jend. Sudirman No.13 Balikpapan (0542) 731946, 396003, HP.08164592516, **TB. TERANG** Jl. Letjen Suprapto No.1 Balikpapan (0542) 7020556

AGEN PALANGKARAYA

TB. ANANG SUKRI Jl. Halmahera No.8 Palangkaraya (0536) 25247, 24379

AGEN SAMARINDA

A.TERANG AGENCY P.Samosir No. 29 Rt.XI Samarinda, Kal-Tim 75112 (0541) 751 768, **MARGO YUDHO AGENCY** Jl. Cendana Rt.18 Rw.6 No.49, Samarinda (0541) 205063, HP. 08164576575, **TB. AZIZ** Jl. Gajah Mada Blok A No.6, Samarinda (0541) 760235, 734536

• SULAWESI

AGEN MAKASSAR

TELLY AGENCY Jl. G.Latimojong No.219, Makassar (0411) 321 795

AGEN MANADO

TOKO CENTRAL GAME Jl. A. Yani o.33, Manado (0431) 844300, HP.08124497577, **LOK BOOK STORE** Jl. Dotulolong Lasut No.18, Manado (0431) 851672, 852734

AGEN KENDARI

ODIVA RENTAL Jl. MT. Haryono No.77, Kendari (0401) 394131

• PAPUA

AGEN JAYAPURA

TK. SINAR ANEKA Jl. Kemiri No.45 Sentani, JAYAPURA HP : 0812 4811 775

• Juga tersedia di seluruh toko buku Gramedia dan Gunung Agung.

THE MOST POPULAR ANIME WEB GAME

Gameweb and ANIMONSTER present

GA PAKE DOWNLOAD !

GA PAKE BAYAR !!

GA PAKE LAMA !!!

NARUTO - BLEACH COZPLAY COMPETITION

DI LYTO GAME FESTIVAL

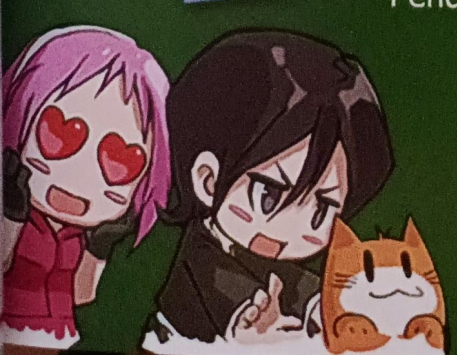
16 - 17 JULI 2011

MALL CIPUTRA LT 6, JAKARTA

NINJAKITA

WWW.NINJAKITA.COM

Kalian hobi Cosplay?
Pengen dapatkan hadiah Jutaan Rupiah?
Yuk ikuti lomba kostum yang bertemakan
anime Naruto dan Bleach,
berhadiah total **JUTAAN RUPIAH !!!**
Pendaftaran berakhir tanggal Senin, 20 Juni 2011
Informasi lebih lanjut dapat dilihat di
www.ninjakita.com



DREAM²

2011 © DREAM2 AND GAMEWEB. ALL RIGHTS RESERVED.

» © Makoto Shinkai / CMMMY
» Text by Cynthia

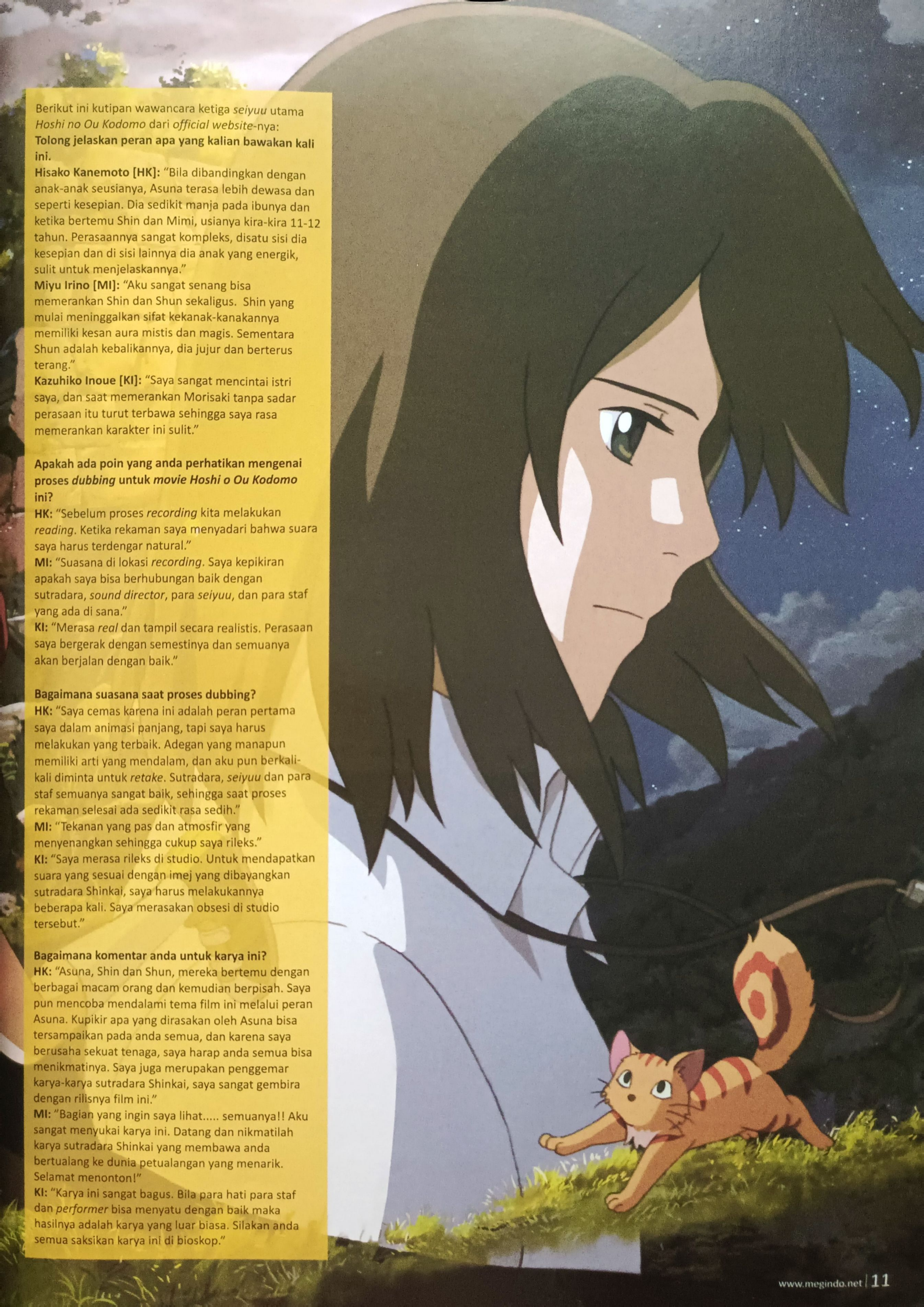
Rating: 13+ **Genre:** Romance **Format:** Movie **Director:** Makoto Shinkai **Screenplay:** Makoto Shinkai **Music:** Tenmon **Character Design:** Takayo Nishimura **Art Director:** Takumi Tanji **Animation Director:** Takayo Nishimura **Theme Song:** "*Hello Goodbye & Hello*" by Anri Kumaki **Animation Production:** CoMix Wave Inc. **Distributor:** Media Factory **Vintage:** 7 May 2011 **Seiyuu:** Hisako Kanemoto [Asuna], Miyu Irino [Shin / Shun], Kazuhiko Inoue [Ryuuji Morisaki], Fumiko Orikasa [Asuna's mother], Junko Takeuchi [Mimi], Rina Hidaka [Mana], Sumi Shimamoto [Risa]

Hoshi o Ou Kodomo

Hoshi o Ou Kodomo atau yang dikenal juga dengan *Children Who Chase Lost Voices from Deep Below* adalah *movie* terbaru dari **Makoto Shinkai** yang tayang di bioskop-bioskop Jepang pada 7 Mei lalu. Shinkai yang bernama asli Makoto Niitsu adalah sutradara anime, animator dan *seiyuu* kelahiran Nagano, 38 tahun yang lalu. Hasratnya untuk berkreasi dikatakannya muncul berkat *manga*, anime dan novel yang dilahapnya saat duduk di bangku SMP. Konon karya favorit Shinkai adalah ***Laputa: Castle in the Sky*** karya **Hayao Miyazaki**. Aktifitas yang dilakoninya membuat Shinkai kerap dijuluki "*The New Miyazaki*", namun menurutnya hal itu berlebihan.

Setelah menuntaskan proyek anime *5 Centimeters per Second* [*Byousoku Go Centimeters*] di tahun 2007, Shinkai menghabiskan tahun 2008 di London. Saat kembali ke Jepang pada tahun berikutnya, Shinkai langsung mulai mengerjakan proyek filmnya yang selanjutnya. Dan, pada Desember 2009, dua gambar konsep untuk proyek ini telah rampung. Shinkai juga menegaskan bila karya-karyanya sebelumnya adalah kisah mengenai karakter yang kehilangan orang yang disayanginya, maka karya terbarunya memuat tema "kehilangan" yang lebih mendalam dan bagaimana cara menangani rasa kehilangan itu dengan cara spesifik. Judul, plot , tanggal rilis, nama-nama staf dan *trailer* berisi *teaser* baru terungkap pada November 2010 dan sebulan sebelum dirilis, versi *manga* dari anime ini dimulai serialisasinya dalam majalah Monthly Comic Gene dan Monthly Comic Flapper terbitan Media Factory.

Secara garis besar, *Hoshi o Ou Kodomo* mengisahkan **Asuna**, anak perempuan yang gemar mendengarkan musik misterius yang mengalun dari radio kristal kenang-kenangan dari ayahnya. Asuna yang gemar berada di dataran tinggi, suatu ketika menyelamatkan seorang pemuda misterius bernama **Shun**. Pertemuan tersebut mengawali petualangan Asuna menuju sebuah tempat yang tak pernah dia bayangkan sebelumnya: dunia bawah tanah. Selama perjalanannya, Asuna belajar tentang kejam dan indahnya dunia, serta rasa kehilangan.



Berikut ini kutipan wawancara ketiga *seiyuu* utama *Hoshi no Ou Kodomo* dari *official website*-nya:

Tolong jelaskan peran apa yang kalian bawakan kali ini.

Hisako Kanemoto [HK]: "Bila dibandingkan dengan anak-anak seusianya, Asuna terasa lebih dewasa dan seperti kesepian. Dia sedikit manja pada ibunya dan ketika bertemu Shin dan Mimi, usianya kira-kira 11-12 tahun. Perasaannya sangat kompleks, disatu sisi dia kesepian dan di sisi lainnya dia anak yang energik, sulit untuk menjelaskannya."

Miyu Irino [MI]: "Aku sangat senang bisa memerankan Shin dan Shun sekaligus. Shin yang mulai meninggalkan sifat kekanak-kanakannya memiliki kesan aura mistis dan magis. Sementara Shun adalah kebalikannya, dia jujur dan berterus terang."

Kazuhiko Inoue [KI]: "Saya sangat mencintai istri saya, dan saat memerankan Morisaki tanpa sadar perasaan itu turut terbawa sehingga saya rasa memerankan karakter ini sulit."

Apakah ada poin yang anda perhatikan mengenai proses *dubbing* untuk *movie Hoshi o Ou Kodomo* ini?

HK: "Sebelum proses *recording* kita melakukan *reading*. Ketika rekaman saya menyadari bahwa suara saya harus terdengar natural."

MI: "Suasana di lokasi *recording*. Saya kepikiran apakah saya bisa berhubungan baik dengan sutradara, *sound director*, para *seiyuu*, dan para staf yang ada di sana."

KI: "Merasa *real* dan tampil secara realistis. Perasaan saya bergerak dengan semestinya dan semuanya akan berjalan dengan baik."

Bagaimana suasana saat proses dubbing?

HK: "Saya cemas karena ini adalah peran pertama saya dalam animasi panjang, tapi saya harus melakukan yang terbaik. Adegan yang manapun memiliki arti yang mendalam, dan aku pun berkali-kali diminta untuk *retake*. Sutradara, *seiyuu* dan para staf semuanya sangat baik, sehingga saat proses rekaman selesai ada sedikit rasa sedih."

MI: "Tekanan yang pas dan atmosfir yang menyenangkan sehingga cukup saya rileks."

KI: "Saya merasa rileks di studio. Untuk mendapatkan suara yang sesuai dengan imej yang dibayangkan sutradara Shinkai, saya harus melakukannya beberapa kali. Saya merasakan obsesi di studio tersebut."

Bagaimana komentar anda untuk karya ini?

HK: "Asuna, Shin dan Shun, mereka bertemu dengan berbagai macam orang dan kemudian berpisah. Saya pun mencoba mendalami tema film ini melalui peran Asuna. Kupikir apa yang dirasakan oleh Asuna bisa tersampaikan pada anda semua, dan karena saya berusaha sekuat tenaga, saya harap anda semua bisa menikmatinya. Saya juga merupakan penggemar karya-karya sutradara Shinkai, saya sangat gembira dengan rilisnya film ini."

MI: "Bagian yang ingin saya lihat..... semuanya!! Aku sangat menyukai karya ini. Datang dan nikmatilah karya sutradara Shinkai yang membawa anda bertualang ke dunia petualangan yang menarik. Selamat menonton!"

KI: "Karya ini sangat bagus. Bila para hati para staf dan *performer* bisa menyatu dengan baik maka hasilnya adalah karya yang luar biasa. Silakan anda semua saksikan karya ini di bioskop."

» © Atsuko Asano, Kodansha / No. 6 Production Committee
» Text by **Asun**

Rating: *unknown* **Genre:** Sci-Fi **Format:** TV **Director:** Kenji Nagasaki **Original Creator:** Atsuko Asano **Original Character Design:** toi8 **Character Design:** Satoshi Ishino **Music:** Keiichi Suzuki **Theme So** *"Spell"* by Lama [OP] **Animation Production:** BONES **Vintage:** Jul 2011 **Number of episode:** *unknown* **Broadcaster:** BS Fuji, Fuji TV [Noitamina], Kansai TV, Noitamina, Tokai TV

No. 6

Anime baru di saluran Noitamina akan hadir mulai bulan Juli 2011! Saluran televisi Jepang, Fuji TV, mengumumkan dalam konferensi pers di blok saluran Noitamina bahwa mereka akan menayangkan secara perdana anime berjudul ***No. 6*** yang diadaptasi dari serial novel karya **Atsuko Asano** yang diterbitkan oleh Kodansha sejak tahun 2003. Atsuko Asano sendiri sebelumnya pernah menulis buku yang mengilhami *manga Comedy Team* dan anime *Telepathy Girl Ran*.

Diluncurkan pada tahun 2005 dengan anime yang diadaptasi dari *manga Honey and Clover*, Noitamina [diambil dari kata "*animation*" yang dieja secara terbalik] adalah blok saluran larut malam di Fuji Television, yang ditujukan untuk para penggemar anime dengan maksud memperluas target pemirsanya diluar penggemar anime biasa, tetapi targetnya lebih sering menyempit ke para penonton seperti laki-laki muda.
Anime *No. 6* menandai ketiga kalinya studio BONES terjun ke saluran Noitamina. Studio ini dikenal karena film *Cowboy Bebop* dan berbagai anime hits seperti *Fullmetal Alchemist*, *Soul Eater* dan *Ouran High School Host Club* dan sebelumnya pernah memproduksi *Jyu Oh Sei* dan anime drama bertema gempa, *Tokyo Magnitude 8.0*.

Kisah dalam anime ini terjadi di kota No. 6, sebuah model kota yang ideal di masa depan pada tahun 2013. Seorang pemuda bernama **Shion** dinilai memiliki "kepandaian peringkat tertinggi", sehingga ketika ia berumur 2 tahun, ia diizinkan untuk tinggal di "Cronos", area eksklusif yang mewah di No. 6. Pada malam hari di ulang tahunnya yang ke-12, saat sedang hujan Shion membuka jendela kamar tidurnya. Tapi tiba-tiba Shion bertemu dengan seorang pemuda cantik yang umurnya sama dengannya, yang melompat ke dalam kamarnya.
Pemuda yang terluka itu dipanggil dengan nama **Nezumi** dan ia telah melarikan diri dari penjara. Shion ingin menawarkan bantuan meskipun ia tahu pemuda itu diburu orang. Bukannya melaporkan Nezumi ke polisi, Shion malah menyelamatkan dan menyembunyikan Nezumi di kamarnya. Nezumi lalu melarikan diri dari pihak keamanan kota. Namun, pihak keamanan kota mencabut semua hak istimewa Shion dan mengusirnya dari Cronos ke daerah yang disebut "Lost Town". Empat tahun setelah pembuangan, sebuah kecelakaan misterius mengarahkan Shion kepada rahasia dibalik misteri kota No.6. Kota tersebut tampak seperti tempat yang sempurna untuk hidup tapi telah terjadi kematian yang mengubah orang-orang menjadi tua dan meninggal setelahnya. Apa yang terjadi dan mengapa mereka memburu Nezumi? Sejak saat itu, kehidupan Shion telah berubah selamanya...

» © 2011 Kenji Inoue / PUBLISHED BY ENTERBRAIN, INC. / Baka to Test to Shoukanjuu 2 Production Committee

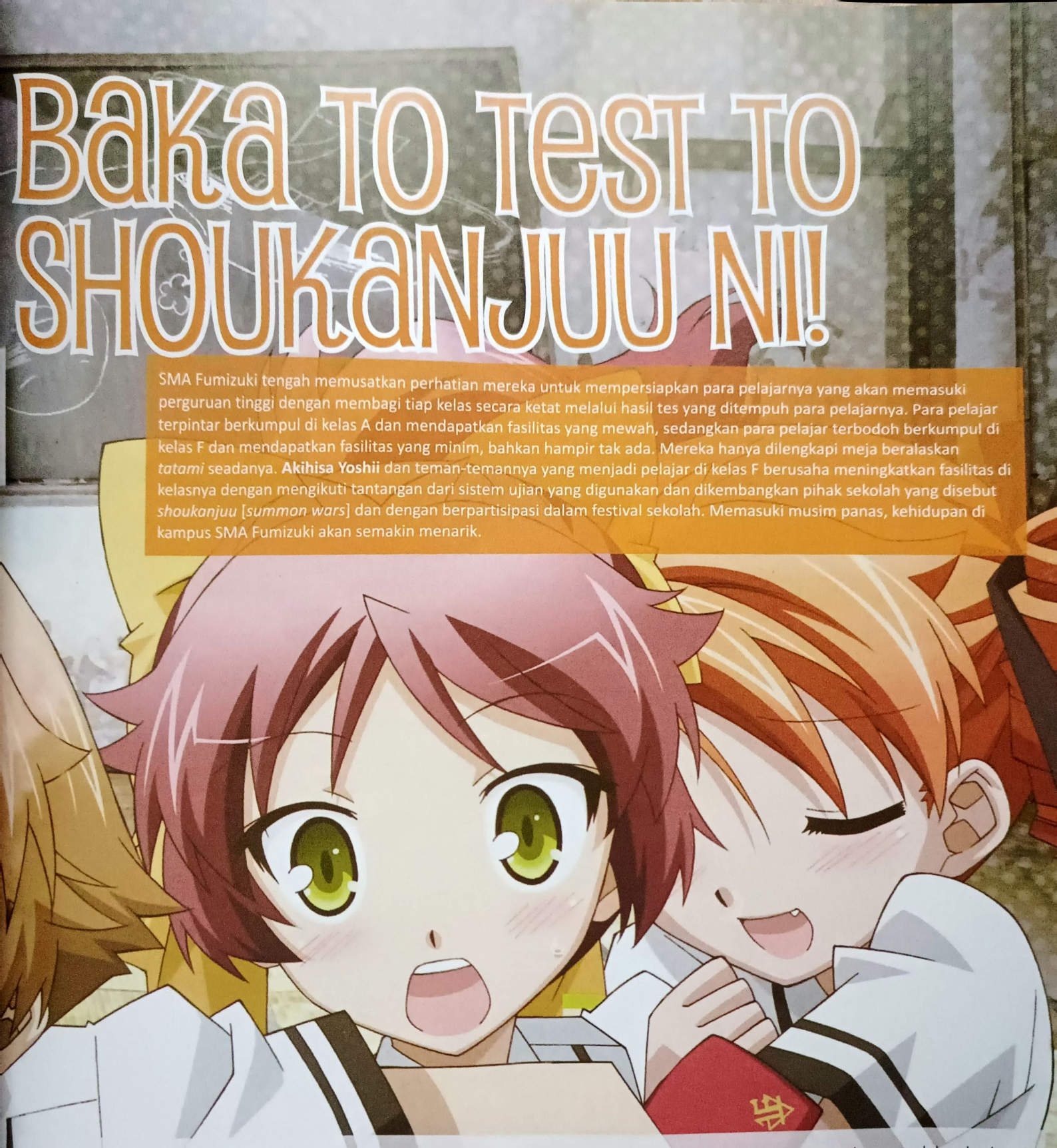
» Text by **Asun**

Rating: 13+ **Genre:** Comedy, Romance, School **Format:** TV **Director:** Shin Oonuma **Original Creator:** Kenji Inoue **Original Character Design:** Yui Haga **Character Design:** Miwa Oshima **Theme Song:** "*Kimi + Nazo + Watashi de JUMP!!*" by Larval Stage Plannning [OP], "*Eureka Baby*" by Natsuko Aso [ED] **Animation Production:** SILVER LINK **Vintage:** July 2011 **Number of episode:** *unknown* **Broadcaster:** AT-X, TV Tokyo

Setelah *season* pertama dari serial anime *Baka to Test to Shoukanjuu* usai dan diselingi dengan OVA *Baka to Test to Shoukanjuu Matsuri*, kini kisah anime tersebut akan dilanjutkan dalam *season* keduanya yang diberi judul ***Baka to Test to Shoukanjuu Ni!*** yang akan mulai ditayangkan di Jepang pada bulan Juli mendatang. Namun hingga berita ini ditulis, belum banyak informasi yang dikeluarkan dari *website* resminya.

Baka to Test to Shoukanjuu Ni!

SMA Fumizuki tengah memusatkan perhatian mereka untuk mempersiapkan para pelajarnya yang akan memasuki perguruan tinggi dengan membagi tiap kelas secara ketat melalui hasil tes yang ditempuh para pelajarnya. Para pelajar terpintar berkumpul di kelas A dan mendapatkan fasilitas yang mewah, sedangkan para pelajar terbodoh berkumpul di kelas F dan mendapatkan fasilitas yang minim, bahkan hampir tak ada. Mereka hanya dilengkapi meja beralaskan *tatami* seadanya. **Akihisa Yoshii** dan teman-temannya yang menjadi pelajar di kelas F berusaha meningkatkan fasilitas di kelasnya dengan mengikuti tantangan dari sistem ujian yang digunakan dan dikembangkan pihak sekolah yang disebut *shoukanjuu* [*summon wars*] dan dengan berpartisipasi dalam festival sekolah. Memasuki musim panas, kehidupan di kampus SMA Fumizuki akan semakin menarik.



Keberadaan Akihisa yang periang dan selalu berpikir positif menjadi maskot bagi semua temannya. *Seiyuu* **Hiro Shimono** yang memerankan karakter Akihisa juga menerapkan sifat karakter tersebut dalam dunia nyata.

Hubungan cinta segitiga yang tak beraturan juga akan terjadi dalam *season* keduanya. Walaupun menyatakan cinta dapat disebut sebagai salah satu tugas para pelajar, namun pola percintaan dalam anime ini sedikit berbeda. Hubungan percintaan antara **Minami Shimada** dan **Mizuki Himeji** yang mengelilingi Akihisa adalah cinta segitiga. Akan tetapi, hubungan antara **Toshimitsu Kubo** terhadap Akihisa, dan **Miharu Shimizu** terhadap Minami adalah sesuatu yang aneh.

Selanjutnya, entah bagaimana karena alasan tertentu status **Hideyoshi Kinoshita** meningkat menjadi seorang gadis cantik tiada tara yang dipuji oleh para laki-laki. Karena bentuknya segitiga cinta, maka hubungan antara karakter menjadi tidak teratur.

Para pelajar bodoh tersebut juga selalu mengerahkan segala upaya dalam berbagai hal. Pada *season* pertama, untuk mengintip strategi yang akan digunakan dalam *shoukanjuu* yang diadakan di *sentou* [tempat pemandian umum], **Yuuji Sakamoto** rela mendekati **Shouko Kirishima** dan berkencan dengannya di taman hiburan dan juga di sekolah, sehingga membuat gempar seisi kota. Di *season* kedua pun, kita akan kembali menikmati kebodohan para karakter yang muncul di tempat dan kejadian yang tak terduga.

GA PAKE DOWNLOAD !
GA PAKE BAYAR !!
GA PAKE LAMA !!!
NINJAKITA
WWW.NINJAKITA.COM

NARUTO AND BLEACH
THE MOST POPULAR ANIME WEB GAME

OPEN BETA :: 8 JUNI 2011

IKUTI EVENT OPEN BETA NINJAKITA DAN MENANGKAN HADIAHNYA

1

BLACKBERRY GEMINI

5

MOUSE
RAZER ABYSSUS

10

HEADSET
OZONE ATTACK

VOUCHER GAMEWEB
SENILAI RP 2.800.000,-

DREAM

2011 © DREAM2 AND GAMEWEB. ALL RIGHTS RESERVED.

ANiMAGE GRAND PRiX 2011

>> Text by **Asun**
>> Source: Animage, June 2011

Ajang pemilihan anime terbaik kembali digelar oleh majalah Animage di Jepang. Tahun ini gelaran *Animage Grand Prix* sudah memasuki tahun ke-33. Anime-anime apa saja yang merajai Jepang sepanjang satu tahun belakangan ini? Apakah anime favorit kamu masuk dalam anime terbaik? Simak saja hasil *polling* pembaca majalah Animage berikut ini:

Sang juara pada *Animage Grand Prix* ke-33 adalah ***Inazuma Eleven*** yang secara menakjubkan meraih penghargaan dengan memenangkan perolehan suara dalam jumlah besar, yaitu 1.993 suara. Sebagai referensi, jumlah perolehan suara pemenang *Animage Grand Prix* tahun lalu adalah 966 suara. Peningkatan substansial dalam perolehan suara tahun ini mengungkapkan kegembiraan dalam anime *Inazuma Eleven*.

Anime bertema sepakbola remaja yang ditayangkan sejak tahun 2008 ini dikemas dengan aksi yang ditujukan untuk sudut pandang anak-anak, dengan masing-masing karakter yang memiliki daya tarik tersendiri dalam drama yang rumit membuat jumlah penggemarnya terus meningkat. Sementara para stafnya memenuhi harapan para penggemarnya tanpa mengabaikan daya tariknya, anime ini mendapat dukungan dalam jangka panjang. Penghargaan kali ini adalah hasil dari kecintaan para penggemar yang terus memberikan dukungan dan antusiasme para staf yang bertaruh dalam anime ini.

20 BEST ANiME

1 INAZUMA ELEVEN

1.993 suara
Komentar pemenang:
Sutradara: **Katsuhito Akiyama**
"Mulanya *game*-nya diadaptasi dalam bentuk anime bertema sepakbola yang penuh semangat berapi-api yang pada awalnya ditargetkan untuk anak-laki-laki pelajar SMP. Saya merasa gembira, begitu pula seluruh staf karena menerima penghargaan dalam bentuk seperti ini, yang bahkan tidak diduga karena mendapat dukungan yang sangat besar dari para penggemar. Saya ucapkan terima kasih banyak karena kalian telah mencintai dan memberi dukungan pada *Inazuma Eleven*. Anime ini pun terus berlanjut, dalam serial baru dengan karakter utama baru yaitu Tenma Matsukaze dan berbagai karakter menarik lainnya yang akan muncul satu demi satu. Sama seperti sebelumnya, serial baru ini juga akan menyenangkan, silakan nantikan gejolak dunia Inazuma dalam anime bertema sepakbola ini".
Sutradara: **Yoshikazu Miyao**
"Saya merasa sangat gembira menerima penghargaan dalam ajang *Animage Grand Prix* yang bersejarah. Jika saya ucapkan dengan gaya *Inazuma*, 'ini adalah penghargaan yang diraih oleh anda semua!', tentunya ini berkat seluruh staf dan dukungan yang diberikan oleh anda semua. Terima kasih banyak".

2 DURARARA!!

768 suara
Komentar pemenang:
Sutradara: **Takahiro Omori**
"Saya merasa sangat gembira. Meskipun penayangannya sudah selesai, dan waktu berlalu sangat cepat, ternyata masih ada penggemar yang tetap mendukung. Saya berterima kasih".

3 K-ON!!

656 suara
Komentar pemenang:
Sutradara: **Naoko Yamada**
"Peringkat ketiga dalam *Animage Grand Prix* ke-33! Tiga berderet ketiga kalinya ya. Mulut Yui yang menggerutu dan seperti menggembung penuh terlihat lucu. Setelah ini pun kami akan bekerja untuk melepas lelah semua orang".

4 Sengoku BASARA
344 suara

5 Angel Beats!
253 suara

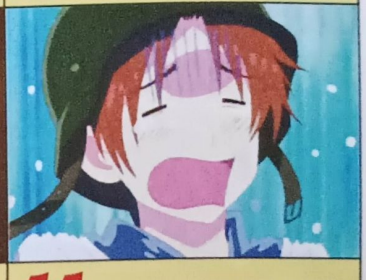
6 Gintama
196 suara

7 Hakuouki Hekketsuroku
175 suara

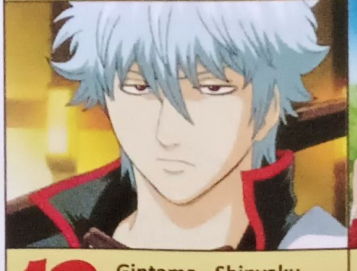
8 Kuroshitsuji II
152 suara

9 Fullmetal Alchemist
134 suara

10 Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai
131 suara



11 Hetalia Axis Powers
116 suara



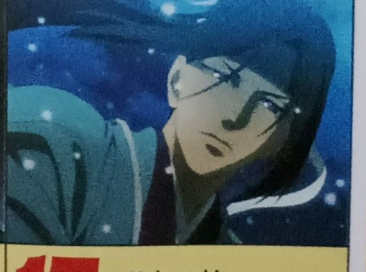
12 Gintama - Shinyaku Benizakura-Hen
110 suara

13 Katekyo Hitman REBORN!
105 suara

14 Star Driver Kagayaki no Takuto
95 suara

15 Mobile Suit Gundam 00 the Movie: A Wakening of the Trailblazer
79 suara

16 Suzumiya Haruhi no Shoushitsu
73 suara



17 Hakuouki
70 suara

18 Ookiku Furikabutte ~Natsu no Taikai-hen~
68 suara

19 Heartcatch Precure!
66 suara

20 Toaru Kagaku no Railgun
59 suara

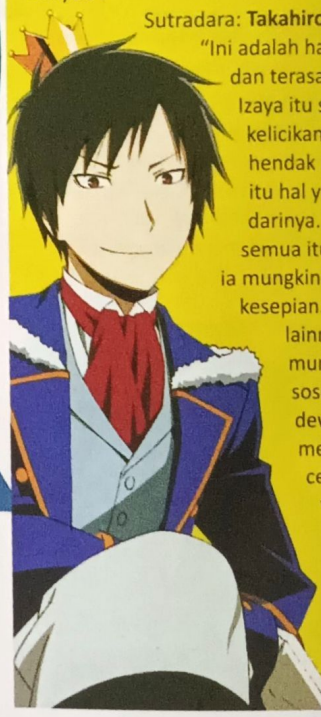
20 BEST MALE CHARACTER

1 KAZEMARU ICHIROUTA

[*Inazuma Eleven*]
362 suara
Komentar pemenang:
Character Design: **Yuji Ikeda**
"Dari namanya saja saya memikirkan tentang Kazemaru... apakah ia karakter *ninja*? Jika saya pikirkan, berada di posisi pertama... tentunya saya sangat gembira! Dengan wajahnya yang tampan dan satu mata disembunyikan dibalik rambutnya yang panjang, ia menghormati persahabatan dalam timnya. Jika keberadaannya seperti *sub-captain*, mungkin ia bisa menjadi populer. Kepada semuanya, mulai saat ini saya harap kalian memberi dukungan terhadap Kazemaru".

2 IZAYA ORIHARA

[*Durarara!!*]
341 suara
Komentar pemenang:
Seiyuu: **Hiroshi Kamiya**
"Karena Izaya Orihara adalah karakter kesukaan saya, saya sangat gembira saat semua orang mencintainya! Terima kasih banyak".



Sutradara: **Takahiro Omori**
"Ini adalah hal yang sulit dan terasa agak rumit. Izaya itu seperti... kelicikannya tampak hendak meluap, tapi itu hal yang baik darinya. Terlepas dari semua itu, sebenarnya ia mungkin merasa kesepian. Diantara hal lainnnya, ia mungkin menjadi sosok bernaluri dewasa yang menggelitik dari cerita ini. Sosok yang berbakat dan sejauh ini patut ditiru".

3 SHIROU FUBUKI

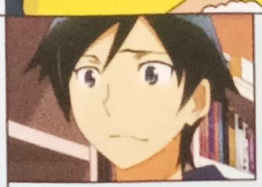
[*Inazuma Eleven*]
335 suara
Komentar pemenang:
Character Design: **Yuuko Inoue**
"Apakah Shirou dan Fubuki keduanya memiliki perolehan suara? Dengan tubuhnya yang mungil ia menanggung beban dan cobaan, saat menggambarnya saya mencemaskannya seperti orangtuanya. Senang rasanya saat ia menjadi populer! Justru karena bisa berjuang untuk mengatasi kesulitan, ia menyembunyikan banyak harta berharga yang diperoleh di hatinya. Saya berharap memiliki kesempatan untuk menggambar Fubuki lagi. Terima kasih banyak".

4 279 suara
Shizuo Heiwajima
[*Durarara!!*]

5 224 suara
Sakata Gintoki
[*Gintama*]

6 217 suara
Date Masamune
[*Sengoku BASARA*]

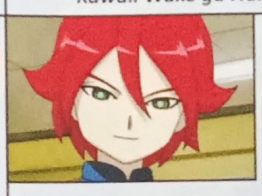
7 149 suara
Sebastian Michaelis
[*Kuroshitsuji*]



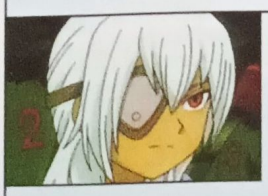
8 135 suara
Kyousuke Kousaka
[*Ore no Imouto ga Konnani Kawaii Wake ga Nai*]

9 133 suara
Akio Fudou
[*Inazuma Eleven*]

10 115 suara
Yuuto Kidou
[*Inazuma Eleven*]

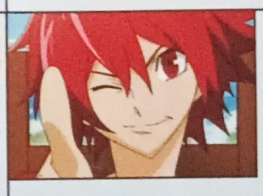


11 105 suara
Hiroto Kiyama
[*Inazuma Eleven*]

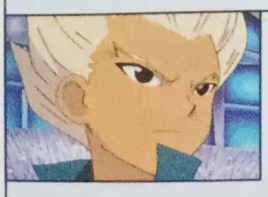


12 102 suara
Jirou Sakuma
[*Inazuma Eleven*]

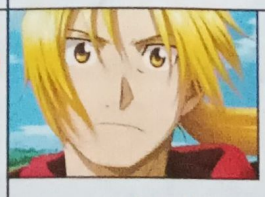
13 96 suara
Touma Kamijou
[*Toaru Majutsu no Index II*]



14 87 suara
Takuto Tsunashi
[*Star Driver Kagayaki no Takuto*]



15 84 suara
Shuuya Gouenji
[*Inazuma Eleven*]

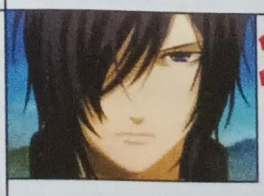


16 80 suara
Edward Elric
[*Fullmetal Alchemist*]

17 77 suara
United Kingdom
[*Hetalia Axis Powers*]

18 75 suara
Mamoru Endou
[*Inazuma Eleven*]

19 71 suara
Fidio Ardena
[*Inazuma Eleven*]



20 67 suara
Hajime Saito
[*Hakuouki Hekketsuroku*]

20 BEST FEMALE CHARACTER

1 YUI HIRASAWA

[*K-ON!!*]
339 suara
Komentar pemenang:
Sutradara: **Naoko Yamada**
"Pertama-tama, kepada Yui... selamat! Hebat! Keren! Selain itu, juga karena animenya terus berlanjut selama dua tahun. Akan lebih baik kalau tahun depan juga bisa menduduki posisi pertama lagi. Yui adalah seseorang yang bisa dikatakan tenang... atau bisa juga dikatakan malas, seperti air mengalir, namun lucu. Selain itu, karena ia kadang-kadang pendiam, ia terlihat memiliki daya tarik. Hai senior, hai kakak, mulai saat ini tetaplah seperti ini!"

2 HARUNA OTONASHI

[*Inazuma Eleven*]
332 suara
Komentar pemenang:
Seiyuu: **Hinako Sasaki**
"Haaah!! Appaaa? Betulkah? Benarkah? Perasaan saya penuh dengan kata-kata itu. Sampai sekarang pun saya masih belum memercayainya, saya menerima dukungan dari banyak pihak. Haruna benar-benar seseorang yang berbahagia. Saya pun sangat gembira! Terima kasih banyak semuanya! Mungkin Haruna juga terkejut dan berkata pada semua karakter di *Inazuma Eleven*, 'Aku berhasil!!'. Saya mohon dukungannya dalam kelanjutannya di *Inazuma Eleven Go*!!"

3 AZUSA NAKANO

[*K-ON!!*]
250 suara
Komentar pemenang:
Sutradara: **Naoko Yamada**
"Lalu Azusa, Azusa, saya minta maaf karena memanggilmu dengan nama saja tanpa embel-embel 'san'. Karena tidak tahu, saya akan memberikan permen. Meskipun kecil dan junior tapi ia tidak ragu-ragu! Namun, ketidak-raguannya yang seperti kekanak-kanakan itu tampak lucu! Jika Yui dan kawan-kawannya lulus, apakah ia bisa menjadi ketua seperti yang diinginkannya? Selamat berjuang di pertunjukan barunya! Terima kasih, Azu-nyan".

4 189 suara
Celty Sturluson
[*Durarara!!*]

5 171 suara
Mio Akiyama
[*K-ON!!*]

6 146 suara
Mikoto Misaka
[*Toaru Kagaku no Railgun*]

7 124 suara
Fuyuka Kudou
[*Inazuma Eleven*]

8 119 suara
Kagura
[*Gintama*]

9 115 suara
Chizuru Yukimura
[*Hakuouki Hekketsuroku*]

10 101 suara
Kirino Kousaka
[*Ore no Imouto ga Konnani Kawaii Wake ga Nai*]

11 99 suara
Ritsu Tainaka
[*K-ON!!*]

12 91 suara
Tenshi
[*Angel Beats!*]

13 88 suara
Aki Kino
[*Inazuma Eleven*]

14 83 suara
Natsumi Raimon
[*Inazuma Eleven*]

15 81 suara
Touko Zaizen
[*Inazuma Eleven*]

16 79 suara
Nino
[*Arakawa Under the Bridge*]

17 77 suara
Anri Sonohara
[*Durarara!!*]

18 69 suara
Kasuga
[*Sengoku Basara Two*]

19 65 suara
Sawako Kuronuma
[*Kimi ni Todoke*]

20 64 suara
Tsumugi Kotobuki
[*K-ON!!*]

ANIMAGE GRAND PRIX 2011

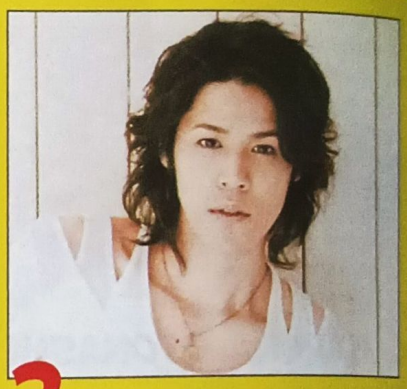
20 BEST SEIYUU

1 DAISUKE ONO

626 suara

Komentar pemenang:

"Saya merasa gembira! Sejauh ini, ketika saya menerima penghargaan, setiap kali itu terjadi saya berterima kasih banyak kepada para penggemar, tapi kali ini karena penampilan saya telah terpilih melalui *polling* para pembaca Animage, saya merasa senang. Lebih dari biasanya, memiliki perasaan telah dievaluasi oleh para staf produksi anime adalah suatu kehormatan bagi saya".

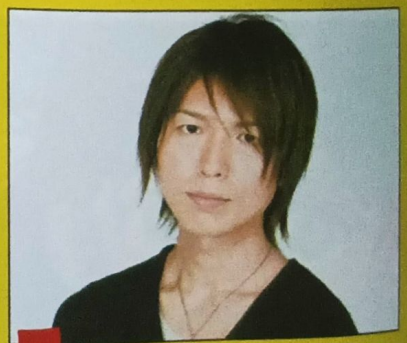


2 MAMORU MIYANO

614 suara

Komentar pemenang:

"Dengan sepenuh hati saya merasa gembira terpilih dan mendapatkan penghargaan yang bergengsi seperti ini. Ini juga semuanya berkat dukungan yang diberikan oleh anda semua. Terima kasih banyak! Melalui penghargaan ini, mulai saat ini juga saya akan berkonsentrasi agar bisa meraih kegembiraan dan senyum anda semua, untuk itu saya mengharapkan dukungannya!"



3 HIROSHI KAMIYA

462 suara

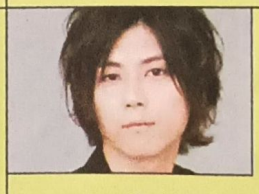
Komentar pemenang:

"Terima kasih banyak kepada semua yang telah memberikan dukungannya! Saya akan berjuang sebisa mungkin dalam berbagai kegiatan agar tidak malu telah menerima penghargaan ini! Di tahun 2011 ini pun saya mohon dukungannya!"

4 **Yuka Nishigaki**
289 suara

5 **Yuuichi Nakamura**
257 suara

6 **Kazuya Nakai**
251 suara

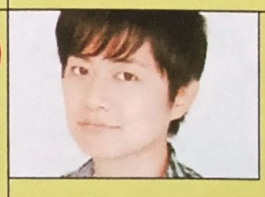


7 **Yuuki Kaji**
217 suara

8 **Aki Toyosaki**
208 suara

9 **Tomokazu Sugita**
205 suara

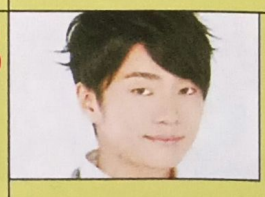
10 **Ayana Taketatsu**
177 suara



11 **Hiro Shimono**
171 suara

11 **Hiroyuki Yoshino**
171 suara

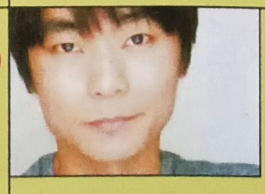
13 **Nana Mizuki**
155 suara



14 **Jun Fukuyama**
133 suara

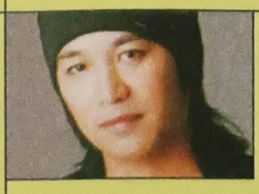
15 **Kana Hanazawa**
124 suara

16 **Junko Takeuchi**
121 suara



17 **Akira Ishida**
112 suara

18 **Noriaki Sugiyama**
102 suara



19 **Kousuke Toriumi**
93 suara

20 **Romi Paku**
90 suara

20 BEST THEME SONG

1 BOKURA NO GOAL! - T-PiSTONZ+KMC

[*Inazuma Eleven* TV OP]
260 suara
Komentar pemenang:
T-Pistonz+KMC *Lead vocalist*: **Ton Nino**
"Kami ada di peringkat pertama? Terima kasih. Pada semua yang selalu mendukung, kami benar-benar berterima kasih. Seluruh anggota kami terkejut, dan secara bersamaan juga sangat gembira! Mulai saat ini bersama semua pihak kami akan membuat lagu-lagu yang bisa menjangkau hati semua orang, mohon dukungannya!"
T-Pistonz+KMC *rapper*: **KMC**
"Lagu pembuka *Inazuma Eleven* adalah lagu yang membuat kami harus memutar kepala agar memenuhi harapan semua orang, dan agar tidak menurunkan kualitas animenya. Saya pikir itu merupakan konsekuensi dari hasil kerja kami yang disampaikan kepada semua orang. Terima kasih ba... ah tidak, kami benar-benar berterima kasih!"

2 SWORD SUMMIT - T.M.REVOLUTION

[*Sengoku Basara Two* TV ED]
248 suara
Komentar pemenang: -

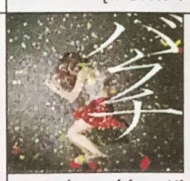
3 MAJi BOMBER - BERRYZ KOBO

[*Inazuma Eleven* TV ED]
202 suara
Komentar pemenang:
Shimizu Saki [Berryz Kobo]
"Terima kasih banyak kepada semua yang banyak memberikan suaranya pada lagu *Maji Bomber*! Melalui lagu yang dinyanyikan sebagai penutup *Inazuma Eleven*, orang-orang yang mengenal Berryz Kobo semakin bertambah, lalu memperoleh peringkat ketiga membuat saya sangat gembira! Mulai saat ini juga Berryz Kobo berterima kasih!!"

4 198 suara
Tenshi Ni Fureta Yo - **Houkago Tea Time**
[*K-ON!!* TV ED]

5 183 suara
Tsunagariyo - **T-Pistonz+KMC**
[*Inazuma Eleven* TV OP]

6 180 suara
GOOD Kita! - **T-Pistonz+KMC**
[*Inazuma Eleven* TV OP]

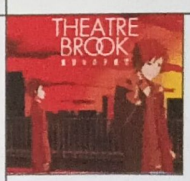


7 146 suara
Bokutachi no Kisetsu - **DOES**
[*Gintama: Shinyaku Benizakura-Hen MOVIE* ED]

8 133 suara
Ryuusei boy - **Berryz Kobo**
[*Inazuma Eleven* TV ED]

9 124 suara
NO, Thank You! - **Houkago Tea Time**
[*K-ON!!* TV ED]

10 121 suara
only my railgun - **fripSide**
[*Toaru Kagaku no Railgun* TV OP]



11 118 suara
Uragiri no Yuyake - **Theatre Brook**
[*Durarara!!* TV OP]

12 115 suara
Netsuretsu ANSWER - **Daisuke Ono**
[*Battle Spirits Brave* TV ED]

13 112 suara
GO! GO! MANIAC - **Houkago Tea Time**
[*K-ON!!* TV OP]

14 102 suara
Izayoi Namida - **Aika Yoshioka**
[*Hakuouki* TV OP]

15 99 suara
My Soul, Your Beats! - **Lia**
[*Angel Beats!* TV OP]

16 96 suara
U & I - **Houkago Tea Time**
[*K-ON!!* TV IS]

17 93 suara
Katte nakou ze! - **T-Pistonz+KMC**
[*Inazuma Eleven* TV OP]

18 90 suara
Maikaze - **Aika Yoshioka**
[*Hakuouki Hekketsuroku* TV OP]

19 87 suara
irony - **ClariS**
[*Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai* TV OP]

20 87 suara
Utauyo!! MIRACLE - **Houkago Tea Time**
[*K-ON!!* TV OP]

© 2011 Tamiki Wakaki / Shogakukan / Manglobe

Rating: 16+ **Genre:** Adventure, Comedy, Fantasy **Format:** TV **Original Story:** Tamiki Wakaki **Director:** Shigehito Takayanagi **Script:** Hideyuki Kurata **Character Design:** Akio Watanabe **Music:** Hayato Matsuo **Theme song:** *"Whole World God Only Knows"* by Ortario The World God Only Knows [OP], *"Ai No Yokan"* by Kami nomi zo shiritai [ED] **Animation Production:** Manglobe **Vintage:** April 2011 **Number of episodes:** *ongoing* **Broadcaster:** TV Tokyo

神のみぞ知るセカイII

KAMI NOMI ZO SHIRU SEKAI II

"NEW CHARACTERS GA TOUJOU!! MOCHIRON, KAMI-NIISAMA MO AIKAWARAZU DESU!"

Keima Katsuragi, sang *"Otoshi-gami"* [*The Capturing God*] alias si *"otamegane"* murid jenius dari kelas 2 SMU Maijima Private High School, kembali hadir dalam anime sekuel ***Kami Nomi zo, Shiru Sekai II***. Dengan masih bertualang memburu dan mengumpulkan roh-roh penasaran bersama **Elsea De Luta Irma** alias **Elsie**, si *akuma cute* yang bekerja sebagai *spirit-hunter* dari *Soul Colleting Forces* di neraka, atas perintah kontrak dengan **Dokuro Skull** [*seiyuu*: Kujira]. Roh-roh penasaran itu sering masuk ke jiwa para gadis yang sedang sedih, kesusahan dan kesulitan. Tugas Keima adalah membuat hati gadis-gadis itu senang dan jatuh cinta padanya supaya roh penasaran di jiwa mereka bisa terbang keluar, yang kemudian ditangkap oleh Elsie. Tapi walaupun kesedihan mereka sudah hilang, apa yang dilakukan Keima untuk mereka juga ikut hilang dari ingatan gadis-gadis itu. Sejauh ini Keima dan Elsie berhasil menangkap roh-roh yang 'hinggap' di jiwa 4 orang siswi SMU Maijima: **Ayumi Takahara**, **Mio Aoyama**, **Kanon Nakagawa** dan **Shiori Shiomiya** di anime prekuelnya.

Kini dalam anime sekuelnya, mengikuti *manga* volume ketiga, Keima dan Elsie menemukan 'korban' baru selanjutnya; yaitu **Kusunoki Kasuga**, kakak kelas Keima yang juga kapten klub karate sekolah. Keima sempat heran kenapa *senpai*-nya itu bisa dirasuki roh penasaran, karena Kusunoki dikenal sebagai cewek jagoan yang banyak diidolakan oleh para siswi SMU Maijima. Pertemuan pertama mereka terjadi saat Keima yang sedang asyik main *gyarugee* seperti biasanya, tidak sengaja bertubrukan dengan tiga murid berandalan di lorong sekolah. Ketika ketiga berandalan itu hendak menghajar Keima, Kusunoki-*senpai* muncul menghentikan mereka dengan memukul dinding hingga retak dan para berandalan itu lari ketakutan. Setelah mengetahui Kusunoki adalah target yang baru, Keima melakukan pendekatan dengan meminta Kusunoki untuk menerimanya sebagai murid. Kusunoki melatih Keima dengan keras dan terkadang memperlakukannya seperti pesuruh, tapi Keima terus bertahan untuk mencari alasan roh tersesat 'masuk' ke jiwa Kusunoki. Hingga suatu saat, Keima dan Elsie memergoki Kusunoki sedang memeluk seekor kucing. Kusunoki malah merasa malu dan marah karena ketahuan oleh Keima, dan segera ingin membuang kucing itu. Mendadak sosok dirinya yang lain dalam wujud *spirit* muncul dari tubuhnya dan menolong kucing tersebut. Keima menyadari kalau Kusunoki mengalami konflik batin antara harus menjadi maskulin atau feminin, sehingga menciptakan sosok *spirit* dirinya yang feminin. Elsie mengusulkan Keima dan Kusunoki untuk berkencan agar sosok *spirit* Kusunoki yang feminin itu bisa keluar total dari tubuhnya. Walau sama-sama merasa malu, Keima dan Kusunoki pun berkencan tapi dengan cara seperti bukan sedang pacaran. Mereka pun memutuskan cara kencan paling 'memalukan'; yaitu makan satu es krim

berdua! Sosok feminin Kusunoki pun 'melompat' keluar dari tubuhnya, dan Kusunoki pun bertarung dengan sosok femininnya tersebut karena keduanya ingin melenyapkan kelemahan masing-masing; yang satu ingin jadi pewaris *doujo* karate yang maskulin dan yang satunya lagi ingin jadi wanita sepenuhnya. Apa yang akan dilakukan Keima dan Elsie?

Ketika Elsie tengah menjelaskan pada Keima soal hubungan *evil spirit* dan roh-roh tersesat, mendadak muncul *'akuma'* lain dari neraka di hadapan Keima dan Elsie, yaitu **Haqua Du Lot Herminium**, yang juga sahabat Elsie sesama *spirit-hunter* di *Soul Collecting Forces*. Elsie yang senang bertemu Haqua, bertanya berapa jumlah *spirit* yang sudah ditangkap sahabatnya itu, yang kemudian dijawab 10 *spirit* oleh Haqua. Namun saat Elise mengatakan kalau dirinya baru menangkap 5 *spirit*, ekspresi Haqua terlihat sempat kaget sesaat dan hal itu tidak luput dari pengamatan Keima. Kemudian muncul suara Dokuro Skull yang melaporkan adanya roh tersesat yang terlepas akibat kecerobahan seorang *spirit-hunter* di daerah mereka berada saat itu. Haqua memutuskan untuk melakukan tugas itu sendirian, tapi Elsie tetap menawarkan diri untuk membantu mencari keberadaan roh itu. Keima memilih untuk mengikuti Haqua, lalu mengatakan bahwa ia bisa menebak bahwa Haqua-lah yang melakukan kecerobahan itu dan tengah mencari roh terlepas tersebut saat tadi bertemu Keima dan Elsie. Keima menawarkan bantuan untuk menolong Haqua, dengan syarat Haqua bisa menceritakan padanya tentang *evil spirit* yang dimaksud oleh Elsie. Di saat yang sama, datang laporan dari Elsie bahwa ia menemukan roh yang sedang mereka cari di gedung teater sekolah. Haqua dan Elsie menemukan kesulitan untuk menangkap roh tersebut, karena sosok roh itu sudah membesar akibat 'memakan' perasaan negatif dari beberapa murid SMU Maijima yang pingsan di dalam gedung. Murid-murid yang pingsan itu dimanfaatkan oleh roh bermasalah itu untuk menghalangi usaha Haqua serta Elsie, sehingga roh itu berhasil kabur ke atap gedung teater. Haqua menolak dibantu oleh Elsie, karena dia merasa dirinya jauh lebih baik dari Elsie.

Namun kemudian Haqua merasa sedih dan bingung karena dirinya sebagai *model student* sudah gagal untuk memenuhi harapan teman-temannya, sehingga roh yang diburunya tadi malah berbalik merasuki jiwanya dan menyerang Keima serta Elsie. Dan dalam kasus kali ini, tampaknya hanya Elsie yang harus turun tangan menolong Haqua. Lewat pengalaman seru dengan Haqua, Keima mengetahui bahwa ternyata masih ada 60 ribu roh tersesat yang harus ditangkap oleh dirinya dan Elsie. Keima merasa *down* menganggap dunianya sudah berakhir, dan di saat itulah radar Elsie menunjukkan bahwa target mereka yang baru adalah **Chihiro Kosaka**, teman sekelas Keima dan Elsie yang sama sekali tak pernah dibayangkan oleh Keima kalau ia harus menolong cewek yang selalu dianggapnya tokoh "numpang lewat" dalam cerita saja. Bahkan saat dia mencoba 'mengorek' masalah Chihiro seperti yang biasa dilakukannya pada target-target sebelumnya, cewek ceria itu malah menyebutnya "kecoa"! Tak disangka, Ayumi Takahara [yang menjadi gadis pertama yang ditolong Keima] turun tangan berusaha mendamaikan Keima dan Chihiro. Keima sempat heran dengan tindakan Ayumi, karena ia tahu ingatan gadis itu tentang apa yang dilakukannya sudah tidak ada. Tapi menurut Elsie, walaupun ingatan Ayumi sudah hilang, tindakan Keima sudah mengisi kekosongan hati Ayumi. Sehingga secara sadar maupun tidak, Ayumi akan merasa ingin membantu kesulitan Keima. Akhirnya Keima pun menemukan cara lain untuk mengatasi masalah Chihiro, yaitu membantunya untuk bisa mendekati dan berterus terang pada pemuda yang sedang ditaksirnya. Tentu saja, dengan cara yang biasa Keima lakukan dalam *gyarugee*, hanya saja 'sasaran' diubah dari perempuan menjadi laki-laki.

Selain 'memburu' roh, Keima juga banyak mengalami kejadian unik dan terkadang hal-hal sulit, yang biasanya tidak pernah jauh dari soal *game-dating* terbaru dan sejenisnya. Elsie pun ikut 'terseret' harus memelajari ilmu tentang *game-dating* agar bisa membantu Keima sebagai rasa balas budinya. Ditambah lagi, Haqua yang terkadang muncul lagi di rumah Keima dengan alasan yang dibuat-buat, yang membuat Elsie agak sedih karena menduga Haqua menyukai Keima. Namun para roh tersesat kembali melakukan aksinya, yang kali ini merasuki wanita yang usianya lebih tua dari Keima; yaitu seorang guru praktek baru yang datang ke sekolah Maijima. Akankah persoalan ini bisa mengembalikan hidup Keima kembali normal?

"SINGING IN THE RAIN"

MAIN CHARACTERS

KEIMA KATSURAGI

Usia: 17 tahun,
Tinggi / Berat: 174 cm / 53 kg

Cowok jenius kelas 2 SMU yang sangat maniak main *gyarugee* [= *girl-game*] dimana saja dan kapan saja. Dijuluki *"Otoshi-gami"* oleh para fans dunia *game* karena ahli "menangkap" semua gadis di *game-dating* apapun. Dipanggil *"Otamegane"* di sekolahnya, yang artinya si *otaku* berkacamata. Keima hanya menyukai para tokoh gadis dunia *game*, tapi akibat kontrak Dokurou Skull, dia terpaksa terlibat dengan para gadis dunia nyata, yang kini membuat hatinya agak penasaran karena seringnya ia mencium mereka. Sosok sang ayah belum pernah diperlihatkan karena saat ini dilarang pulang oleh ibunya yang cantik yang menuduhnya punya selingkuhan di luar rumah [gara-gara Elsie mengaku sebagai anak simpanan ayahnya].
Seiyuu: Hiro Shimono

ELUCHIA [ELSIE] DE LUTA IRMA

Usia: 300 tahun lebih,
Tinggi / Berat: 159 cm / 44 kg

Akuma dari dunia neraka yang bisa terbang dengan sapu yang sudah dimilikinya selama 300 tahun. Masih bertugas di bumi untuk membantu Keima mencari roh-roh tersesat yang bersembunyi di dalam hati para gadis. Jepitan berbentuk kepala tengkorak di kepalanya adalah radar yang akan berbunyi jika ada roh *nyasar* di dekatnya. Lewat surat bohongan dari Dokurou Skull, Elsie tinggal di *cafe* / rumah Keima dan ibunya dengan status sebagai adik Keima lain ibu. Suka membersihkan rumah, membantu ibu Keima di *cafe* dan memasak [tapi jangan tanya bahan masakan apa yang dipakainya!]. Elsie satu kelas dengan Keima, dan akrab dengan Chihiro serta Ayumi. Dalam *manga*-nya, diceritakan Elsie bergabung sebagai gitaris dalam band *'2B Pencils'* yang dibentuk oleh Chihiro.
Seiyuu: Kanae Itou

HAQUA DU LOT HERMINIUM

Usia: 300 tahun lebih,
Tinggi / Berat: 162 cm / 46 kg

Akuma pendatang baru dari dunia neraka dan teman dekat Elsie. Muncul pertama kali di episode 3 anime sekuel dan *manga* volume 3. *Top-student* yang berhasil mendapat senjata tertinggi di sekolah *spirit-hunter* di neraka, dan kini menjabat sebagai *Section Chief* di distrik 32 divisi *Far East*. Julukan *model student* yang disandangnya menjadi beban baginya karena ia harus selalu tampil sebagai 'yang terbaik' agar menjadi teladan bagi teman-temannya. Bahkan ia pun sempat membohongi Elsie demi menjaga *image*-nya. Tapi hatinya tertolong berkat Elsie dan Keima, dan sejak saat itu sepertinya Haqua agak menaruh hati pada Keima.
Seiyuu: Saori Hayami

THE TARGETS

KUSUNOKI KASUGA

Usia: 18 tahun,
Tinggi / Berat: 175 cm / 55 kg

Target pertama yang muncul di episode 1 dan 2 anime sekuel. Siswi kelas 3 SMU Maijima dan juga kapten klub karate [serta satu-satunya anggota klub]. Dididik dan dilatih karate dengan keras sejak kecil sebagai pewaris *dojo* karate ayahnya, ***Koshikibujutsu Kasugaryuu Rashinkassatsujutsu***, maka ia tumbuh dengan jiwa tomboi dan sangat maskulin. Tapi ia sangat terganggu dengan sisi femininnya yang terkadang 'muncul' dalam wujud *spirit* dari tubuhnya, karena sisinya itu menyukai hal-hal *cute* seperti boneka dan anak kucing dimana hal itu adalah tabu bagi dirinya. Dalam versi *manga* dikisahkan sifat kefemininannya itu mulai muncul setelah **Hinoki Kusunoki**, kakak perempuan yang dikaguminya, kabur ke Amerika gara-gara sang ayah yang keras. Walau tidak suka tipe cowok lemah seperti Keima, ia agak menyukai wajah *bishounen*-nya.
Seiyuu: Ami Koshimizu

CHIHIRO KOSAKA

Usia: 17 tahun,
Tinggi / Berat: 158 cm / 50 kg

Teman sekelas Keima dan Elsie, dan juga sahabat Ayumi Takahara. Sejak awal, ia digambarkan sedikit tomboi dan tidak begitu peduli dengan Keima, bahkan terkadang suka adu mulut dan menyebut Keima sebagai 'kecoa'. Bagi Keima pun, sosoknya hanya sekedar "tokoh pendukung" anime, karena itu Keima sempat menolak permintaan Elsie untuk menolong Chihiro. Gadis berambut pendek ini sangat gampang jatuh cinta pada cowok keren manapun, karena ia cenderung bingung dan bosan pada diri sendiri yang dianggapnya terlalu

'biasa'. Tidak jago lari seperti Ayumi, tidak bisa menjadi idola seperti Kanon Nakagawa, dan tak punya tujuan atau keahlian luar biasa.
Seiyuu: Kana Asumi

JUN NAGASE
Usia: 21 tahun,
Tinggi / Berat: 162 cm / 49 kg

Adik kelas dari **Yuri Nikaido**-*sensei* [wali kelas Keima] dan juga mahasiswa Universitas Narusawa Kyouiku yang datang ke sekolah Maijima sebagai guru prakter mengajar di kelas Keima. Wajahnya manis dan terlihat agak pemalu, tapi ternyata penggemar atlit profesional **Jumbo Tsuruma** dari dunia gulat. Sebenarnya ia tipe yang terlalu sering memaksakan pemahamannya sendiri kepada para murid dan juga orang lain, walaupun tujuannya itu baik, sehingga lama-kelamaan membuat orang lain kesal dan meninggalkannya larut dalam ketidakpahaman. Inilah yang menimbulkan kenegatifan dalam hatinya sehingga roh penasaran pun 'hinggap' di sana.
Seiyuu: Aki Toyosaki

SUPPORTING CHARACTERS

AYUMI TAKAHARA
Usia: 17 tahun,
Tinggi / Berat: 158 cm / 50 kg

Target misi pertama Keima dan Elsie di *season* pertama. Teman sekelas Keima dan sahabat Chihiro yang menjadi anggota klub atletik sekolah. Wajahnya manis, tapi bisa menghajar / menabrak orang dengan keras baik sengaja maupun tidak. Dalam anime sekuel ini, ia menjadi penengah pertengkaran Chihiro dan Keima saat Chihiro menjadi target Keima. Memori keromantisannya dengan Keima memang sudah hilang dari ingatannya, tapi entah kenapa kini Ayumi merasakan ada sesuatu dalam diri Keima yang membuatnya peduli.
Seiyuu: Ayana Taketatsu

"KORE MADE NO OHANASHI"

Kami Nomi zo, Shiru Sekai atau disingkat ***Kaminomi*** dibuat oleh *mangaka* **Tamiki Wakaki** dan mulai diserialisasikan 9 April 2008 di majalah Weekly Shounen Sunday [Shogakukan] dan saat ini *tankoubon*-nya sudah mencapai volume ke-12 serta masih bersambung. Selain kekocakannya, serial anime / *manga* ini juga punya keunikan lain: yaitu sang *mangaka* mengambil nama-nama stasiun kereta di Jepang untuk nama keluarga dari para target Keima dan Elsie, contohnya Stasiun Kasuga untuk tokoh Kusunoki Kasuga. Maka tidak heran, *tankobon* ke-3 pernah masuk daftar 4 besar penjualan *tankoubon* tertinggi di Jepang dalam *Oricon Comic Chart* dengan hasil penjualan 81.100 kopi di bulan Januari 2009. Versi *light novel*-nya dibuat lewat kolaborasi Wakaki-*sensei* [untuk ilustrasinya] bersama **Mamizu Arisawa** [untuk ceritanya], dan mereka sudah merilis 2 buah novel ***Kaminomizo Shiru Sekai ~ Kami to Akuma to Tenshi*** [19 Mei 2009] dan ***Kaminomizo Shiru Sekai 2 ~ Inori to Noroi to Kiseki*** [18 Mei 2010]. Versi animenya ditangani oleh para staff produksi terkenal, seperti **Hideyuki Kurata** [*R.O.D*], *character design* **Akio Watanabe** [*Bakemonogatari*], dan dipimpin oleh sutradara **Shigeto Takayanagi** [*Card Captor Sakura*].

Kami Nomi zo, Shiru Sekai II ditayangkan sejak 11 April 2011 dan masih berlanjut di episode 8 hingga artikel ini ditulis.

Opening song-nya kembali dinyanyikan Oratorio The World God Only Knows yang kali ini digunakan oleh kolaborasi Elisa dan Lia dengan judul *single* ***A Whole World God Only Knows***. *Ending song* ***Ai no Yokan*** masih dinyanyikan oleh grup **Kami nomi zo shiritai**, tapi kecuali Kanae Itou, kelima *seiyuu* lain dari anime prekuel diganti dengan 4 *seiyuu* tokoh baru dalam anime sekuelnya ini.

SCORE

STORY	★★★★
CHARA DEV.	★★★★
ARTWORK	★★★★
MUSIC	★★★★
HUMOUR	★★★★

+ Masih tetap lucu dan menyegarkan karena kombinasi banyaknya adegan komedi serta *chibi-character* di mana-mana.

− Diakhiri tanpa kejelasan nasib si tokoh utama.

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

Nokia X7

COUNTER-STRIKE 1.6 | EA SPORTS FIFA 11 | DOTA ALL STARS

Nokia Mobile Game Tournament | ANGRY BIRDS | POINT BLANK

THE BIGGEST GAMING TOURNAMENT IN INDONESIA

Biaya Pendaftaran:

Counter strike 1.6 - Rp.150.000,- +Tshirt / Team
Point Blank - Rp.100.000,- +Tshirt / Team
DotA - Rp. 150.000,- + Tshirt / Team
FIFA 2011 PS3 - Rp.50.000,-
Mobile Game Nokia Tournament - Free
Angry Birds Hanvon Tournament - Free

Hadiah

Counter strike 1.6 - DotA — Total hadiah Puluhan Juta Rupiah

Point Blank
Juara 1: Rp.10.000.000,- / Juara 2: Rp.5.000.000,- / Juara 3: Rp.3.000.000,-

Angry Birds Hanvon Tournament
Juara 1: Rp.3.000.000,- / Juara 2: Rp.2.000.000,- / Juara 3:Rp.1.000.000,- +(@ Graphic Tablet)

FIFA 2011
Juara 1: Tiket Grand Final Paris / Juara 2: Rp.2.000.000,- / Juara 3:Rp.1.000.000,-

Nokia Mobile Game Tournament
Juara 1: Tiket ke Paris + Rp.3.000.000,- / Juara 2: Rp.2.000.000,- / Juara 3:Rp.1.000.000,-

PRELIMINARY:
Bandung • DILO
1 - 3 JULI 2011

Cp: Amyof: 082119555598, Ikhsan: 082116339967

GRAND FINAL: PARIS PERANCIS
25 OKTOBER 2011

National Final:
Gandaria City • 13 - 17 Juli 2011

*For more Information: 085692001348

Official Handphone: Nokia X7

Official Graphic Tablet: Hanvon graphic tablet

Official Monitor: BenQ

Official PC: FOXCONN

Western Digital | MCPRO | VISION | Genius | XFX | ASTONE | SPHERE

GameStation | CINEMAGS | ANIMONSTER | KIDDO | Macworld | GADGET | wayang

» © Iruma Ningen / ASCII - Media Works / Denpa Onna to Seishun Otoko Production Committee

» Text by Asun

Rating: 13+ **Genre:** Comedy, Sci-Fi **Format:** TV **Chief Director:** Akiyuki Shinbo **Series Director:** Yukihiro Miyamoto **Original creator:** Hitoma Iruma **Original Character Design:** Buriki **Theme Song:** *Os-Uchuujin* by Asuka Oogame, Os-*Uchuujin* by Erio wo Kamatte-chan, *Os-Alien* by Erio wa Kamatte-chan [OP], *Ruru* by Etsuko Yakushimaru [ED] **Animation Production:** SHAFT **Vintage:** April 2011 [*ongoing*] **Number of episodes:** 12 **Broadcaster:** BS-I, Chubu-Nippon Broadcasting Co., Ltd, MBS, TBS

Apakah kalian percaya akan keberadaan hal-hal seperti UFO [*Unidentified Flying Object*] dan *alien* [mahluk luar angkasa]? Apakah kalian percaya bahwa ada kehidupan lain di alam semesta ini di luar planet bumi? Apakah kalian pernah melihat atau bahkan bertemu dengannya? Atau... apakah kalian sendiri adalah salah satunya?

Denpa Onna to Seishun Otoko

電波女と青春男

Even if 'Alien' is my nickname on Earth
In the cosmic waiting room
The even weirder you were there

Karena orang tuanya pindah kerja, seorang anak SMU biasa bernama **Makoto Niwa** dikirim ke kota lain untuk tinggal bersama bibinya yang bernama **Meme Touwa** dan bersekolah di kota yang terkenal karena penampakan UFO-nya. Namun, Makoto terkejut karena saat membuka pintu di tempat tinggal barunya, ia melihat seseorang terbaring di lantai dan Meme nampak tidak menghiraukannya.
Makoto lalu memperhatikan bahwa seseorang yang terbungkus dengan *futon* [kasur tradisional Jepang] itu adalah seorang gadis misterius yang memperkenalkan diri sebagai anak Meme dan sepupu Makoto, bernama **Erio Touwa**, yang belum pernah Makoto kenal atau ketahui sebelumnya. Erio selalu mengikatkan *futon* ke tubuh bagian atasnya lalu menyebut dirinya sebagai "gadis gelombang listrik" [*denpa onna*] dan mengaku bahwa ia bisa terbang. Awalnya Makoto mengira Erio adalah gadis yang memiliki kelainan dan Makoto tidak percaya dengan perkataannya. Namun, lama-lama Makoto

penasaran dan mencoba untuk mengetahui latar belakang Erio.
Keesokan harinya, setelah mendaftar ke sekolah barunya, Makoto pulang sekolah dengan teman sekelasnya bernama **Ryuuko Mifune**, yang tampaknya mengenal Erio di masa lalu. Pada hari berikutnya, Makoto berkenalan dengan teman sekelasnya yang lain bernama **Maekawa**, seorang gadis yang sangat lemah dan akan merasa pusing jika ia mengangkat tangannya di atas kepala selama lebih dari sepuluh detik.
Pada suatu hari, Makoto membawa Erio yang terbungkus *futon* ke supermarket dengan mengendarai sepeda. Disana, walau awalnya kesulitan, Makoto akhirnya berhasil melepas *futon* dari tubuh Erio dan terkejut karena ternyata Erio adalah gadis cantik berambut panjang. Keduanya lalu pulang tanpa banyak bicara, dan setibanya di rumah, Erio kembali mengenakan *futon*-nya. Makoto merasa bahwa Meme sama sekali tidak menghiraukan Erio, bahkan menganggap anaknya itu tidak ada. Makoto yang kesal akhirnya membawa Erio di keranjang sepedanya dan pergi menuju ke laut untuk membuktikan bahwa Erio adalah manusia biasa dan bukan *alien* yang bisa terbang. Setelah terjun ke laut, Erio hampir tenggelam dan harus diselamatkan oleh Makoto.
Dalam perjalanan pulang, mereka lalu bertemu Maekawa yang mengenakan kostum aneh. Maekawa lalu mengungkapkan bahwa Erio adalah mantan pelajar di sekolah mereka. Setahun yang lalu, dua bulan setelah masuk SMA, Erio menghilang selama enam bulan, dan kemudian ditemukan terhanyut di laut. Akan tetapi, Erio tidak bisa mengingat apa yang terjadi selama dirinya menghilang, dan ia mengira bahwa itu adalah perbuatan *alien*.
Sejak saat itu Erio mulai tertarik terhadap *alien*, dan percaya bahwa dirinya adalah *alien* yang datang ke bumi untuk menyelidiki dan memantau manusia. Maekawa juga menyebutkan bahwa Erio pernah mencoba terbang dengan menggunakan sepedanya dan terjun ke sungai untuk membuktikan bahwa ia adalah *alien*. Akibatnya, Erio mengalami patah kaki dan dirawat di rumah sakit. Ia lalu membungkus dirinya dengan *futon* dan akhirnya putus sekolah.
Karena sering terlihat berkeliling kota dengan tubuh terbungkus *futon*, Erio dianggap aneh oleh orang-orang di kotanya. Sejak saat itu ia mengurung diri. Ada desas-desus di kota tempat Erio tinggal bahwa *alien* mengawasi para penduduknya. Erio juga mengatakan bahwa bumi telah menjadi incaran *alien*. Meme lalu menjelaskan pada Makoto bahwa Erio telah mengaitkan kegemarannya akan astronomi untuk menutupi kejadian yang menyebabkan ingatannya menghilang. Kemana Erio pergi selama enam bulan ia menghilang? Mengapa Erio mengaku sebagai *alien* dan begitu mempercayainya? Temukan jawabannya dalam serial anime ***Denpa Onna to Seishun Otoko***!

Even if 'Alien' is my nickname in society In the cosmic waiting room Maybe we can come across each other again

Makoto Niwa

Karakter utama dari anime ini yang merupakan pelajar kelas 2 SMA biasa dan memiliki tinggi badan sekitar 170 cm. Karena orang tuanya pindah kerja ke luar negeri, Makoto tinggal bersama bibinya. Makoto bertujuan untuk mengumpulkan "poin masa remaja" sebanyak mungkin selama kehidupannya di SMA yang ia dapatkan dari berbagai kejadian yang dialaminya bersama beberapa orang gadis di sekitarnya. Namun sebagian besar poin yang dikumpulkannya jika dijumlahkan selalu minus, dan poin tertinggi dari suatu kejadian yang dialaminya hanya 5 poin. Hobinya adalah memancing ikan laut dan mengendarai sepeda. Makoto sangat lemah terhadap *sake*, dan sering mabuk jika meminumnya. Awalnya ia tidak peduli pada Erio, namun lama-kelamaan ia sangat perhatian terhadapnya.
Seiyuu: Miyu Irino

Ryuuko Mifune

Teman sekelas Makoto yang selalu ceria dan cukup bersahabat dengannya. Karena cara baca huruf *kanji* di namanya, Ryuuko sering dijuluki **Ryuushi**, yang mana tidak ia sukai. Ryuuko adalah gadis dengan tinggi badan sekitar 150 cm. Ia adalah anggota dari klub basket di sekolahnya. Ketika Ryuuko naik sepeda, ia selalu menggunakan helm. Ryuuko merupakan seorang vegetarian dan menyebut dirinya sebagai *fruitist*. Ia juga tidak suka jamur. Gerak-geriknya kadang terlihat aneh dan sering mengintai orang lain. Ryuuko sering cemburu jika Makoto memberikan perhatian pada Erio. Walau Erio dan Maekawa menyadari bahwa Ryuuko menyukai Makoto, namun ia selalu menyangkalnya.
Seiyuu: Emiri Katou

Maekawa

Teman sekelas Makoto yang tinggi badannya lebih dari 180 cm, ia sendiri bersikeras bahwa tinggi badannya hanya 179,9 cm. Maekawa dipanggil dengan nama keluarganya tanpa nama depannya. Ia biasanya memanggil Makoto dengan **Niwa-*kun*** atau sebutan *tenkousei* [pelajar pindahan], karena lupa nama lengkapnya dan malu untuk menanyakannya kembali. Karena kondisi tubuhnya lemah, Maekawa tidak bisa mengikuti klub olah raga di sekolahnya, namun ia menjadi ketua bayangan dari klub seni. Maekawa hobi bercosplay. Sebelumnya ia memakai kostum karakter anime, tetapi kini ia juga memakai berbagai kostum untuk mempromosikan toko tempatnya bekerja paruh waktu dan memakai kostumnya hingga malam hari.
Seiyuu: Mai Fuchigami

Meme Touwa

Wanita berumur 39 tahun yang terlihat muda dan energik melebihi usianya. Ia kadang dipanggil dengan nama **Jojo**. Meme juga seringkali terlihat berusaha merayu Makoto. Makoto sendiri sering terganggu oleh perilakunya yang kadang mesum dan tak terduga. Meme tidak mengetahui dimana ayah Erio berada dan tidak mau menceritakan tentang Erio pada kerabatnya karena tidak ingin digosipkan. Walau tinggal seatap, Meme tak pernah bercakap-cakap dengan Erio. Meski demikian, Erio masih menghormatinya dan Meme juga berusaha sebaik mungkin sebagai seorang ibu.
Seiyuu: Ai Nonaka

Erio Touwa

Erio adalah sepupu Makoto yang berumur sama dengannya. Tinggi badannya sekitar 160cm. Makanan kesukaannya adalah pizza. Akan tetapi, sejak Makoto datang dan membuktikan bahwa Erio bukanlah *alien*, Erio menjadi jarang mengenakan *futon* di tubuhnya dalam kehidupan sehari-harinya, ia hanya menggunakannya jika merasa takut atau terancam. Atau, sebagai pengganti *futon*, Erio menggunakan punggung Makoto untuk bersembunyi di baliknya jika ia bertemu dengan orang lain. Saat bertemu kembali dengan teman-teman sekelasnya, Erio tidak dapat mengingat nama mereka.
Seiyuu: Asuka Oogame

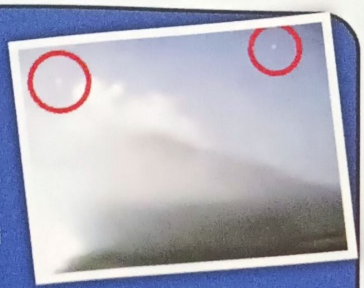
So even if the radio waves of my telepathic feelings are different I'm sure that I love you for having grasped some part of me

Denpa Onna to Seishun Otoko, yang dalam bahasa Inggris berarti *Electromagnetic Wave Woman and Adolescent Man*, adalah serial anime yang diadaptasi dari *light novel* berjudul sama karya **Hitoma Iruma** dan diilustrasikan oleh **Buriki**. *Light novel* tersebut diterbitkan oleh ASCII Media Works sejak bulan Januari 2009 dan telah mencapai 8 volume. Selain itu, **Masato Yamane** juga meluncurkan adaptasi dari cerita ini dalam bentuk *manga* di majalah Dengeki G sejak Oktober 2010.

Anime ini dipenuhi dengan adegan komedi yang kocak namun tidak berlebihan dan juga tema cerita yang menarik. Di satu sisi, interaksi Makoto dengan berbagai karakter wanitanya nampak seperti anime komedi bertema *harem* lainnya. Namun di sisi lain, pencarian Makoto untuk mengungkap masa lalu Erio dan membantunya keluar dari penderitaannya memperkenalkan elemen yang serius dan dramatis yang membedakan anime ini dari anime lainnya. Dibalik tema *alien*, inti dari cerita ini adalah usaha Makoto untuk membawa Erio kembali ke masyarakat setelah sempat menghilang dan kemudian muncul kembali sambil mengaku sebagai *alien* sementara semua orang di sekitarnya mengira bahwa ia gila dan tidak ingin mendekatinya.

OMAKE

Penampakan UFO di Jepang



Menurut Kyodo News Agency Jepang dan media lainnya di Jepang, ada ratusan lebih laporan tentang "penampakan UFO" di atas negara tersebut sejak gempa berkekuatan 9 SR pada tanggal 11 Maret 2011 lalu. Selain itu, cuplikan video dari saluran berita NHK World English dan video pribadi lainnya menunjukkan sebuah UFO melaju kencang di dekat zona gempa di Jepang. Video-video penampakan UFO tersebut telah ditampilkan di TV regional dan internet sejak saat itu.

Bukan itu saja, sebuah film dokumenter dari History Channel berspekulasi tentang *utsuro-bune* [*hollow boat*], sebuah pesawat UFO seperti yang ditemukan dalam lukisan dari Zaman Edo. Perpustakaan Iwase Bunko memiliki dokumen berjudul *Hyouryuukishuu* [*Tales of Castaways*], yang dicetak pada akhir periode Edo [1603-1868]. Kemungkinan pertemuan dengan *alien* dijelaskan dalam artikel panjang tentang teori *utsuro-bune*/UFO oleh **Kazuo Tanaka**. Pada tanggal 22 Februari 1803. Di lepas pantai di wilayah *Ogasawara Etchuu-no-Kami*, semacam perahu diamati dari pantai. Orang-orang mendekati perahu ini dan akhirnya menyeretnya ke pantai.

Perahu itu berbentuk bulat dan menyerupai semacam *Kou-hako* [kotak yang digunakan untuk membakar dupa]. Diameternya lebih dari 3 ken [5,45 inci]. Di bagian atas perahu, terdapat *shoji* [jendela dengan kisi-kisi] yang transparan, yang di dalamnya terdapat seorang wanita dengan penampilan aneh. Rambut dan alisnya berwarna merah, dan wajahnya merah muda.

[Dikutip dari huliq.com & japanprobe.com]

SCORE

STORY	★★★★
CHARA DEV.	★★★½
ARTWORK	★★★★
MUSIC	★★★
HUMOUR	★★★★

\+ Ide cerita menarik dan membuat penasaran.

\− Alur cerita berjalan lambat dan terlalu banyak dialog.

ANGKET PEMBACA MAJALAH 2011

ANIMONSTER

Dearest Monsters,
Terima kasih telah menjadi pembaca setia majalah Animonster. Untuk semakin meningkatkan kualitas Animonster dan pemahaman kami terhadap para pembaca, kami membutuhkan saran, komentar dan masukan untuk membuat majalah ini semakin menyesuaikan diri dengan kebutuhan serta gaya hidup pembaca setia Animonster.

Inilah saatnya untuk kamu menangkan berbagai hadiah sebesar total puluhan juta rupiah!!

Caranya, isikan kuisioner berikut ini dan kirimkan kembali jawaban Anda melalui Nomor :
126/KIRBAL/JKP/DIVRE IV/2010.
Atau fax **(021) 39830996**.
Kami tunggu paling lambat tanggal **30 Juli 2011**

Selamat mengisi dan terima kasih atas partisipasinya!

2 SEPEDA WIM CYCLE
UNTUK 2 ORANG PEMENANG

1 BUAH HANDPHONE HTC
UNTUK 1 ORANG PEMENANG

5 PAKET DARI GARSKIN
UNTUK 5 ORANG PEMENANG

25 PRODUK MAINAN DARI MAP
UNTUK 25 ORANG PEMENANG

6 PAKET SHORT COURSE DI INTERNATIONAL DESIGN SCHOOL
UNTUK 6 ORANG PEMENANG (SYARAT DAN KETENTUAN BERLAKU)

HADIAH BERLANGGANAN MAJALAH ANIMONSTER SELAMA 3 BULAN UNTUK 25 ORANG

25 VOUCHER MC D
UNTUK 25 ORANG PEMENANG
SENILAI @ RP. 200.000,-

Catatan:
- Nama-nama pemenang akan diumumkan di Animonster **edisi 150 terbit September 2011**.
- Hati-hati pada pemberitahuan/pengumuman hadiah diluar dari yang tercantum di majalah.
- Redaksi tidak bertanggung jawab atas pemungutan biaya yang dilakukan oleh pihak ketiga.

6 PAKET TUPPERWARE
UNTUK 6 ORANG PEMENANG

Garskin · WIM CYCLE · htc quietly brilliant · ids international design school · i'm lovin' it · Tupperware

ANIMONSTER
SPECIAL OFFERS FOR MONSTERS!
GET 3 MONTHS FREE SUBSCRIPTIONS OF ANIMONSTER MAGAZINE FOR EVERY PURCHASE OF IDR 500K
THIS SPECIAL OFFER IS VALID FOR EVERY PURCHASE OF ANY BOOKS ON KINOKUNIYA'S JAPANESE SECTION.
DEC 2009
AUG 2010

» Text by Asun
» © CAPCOM

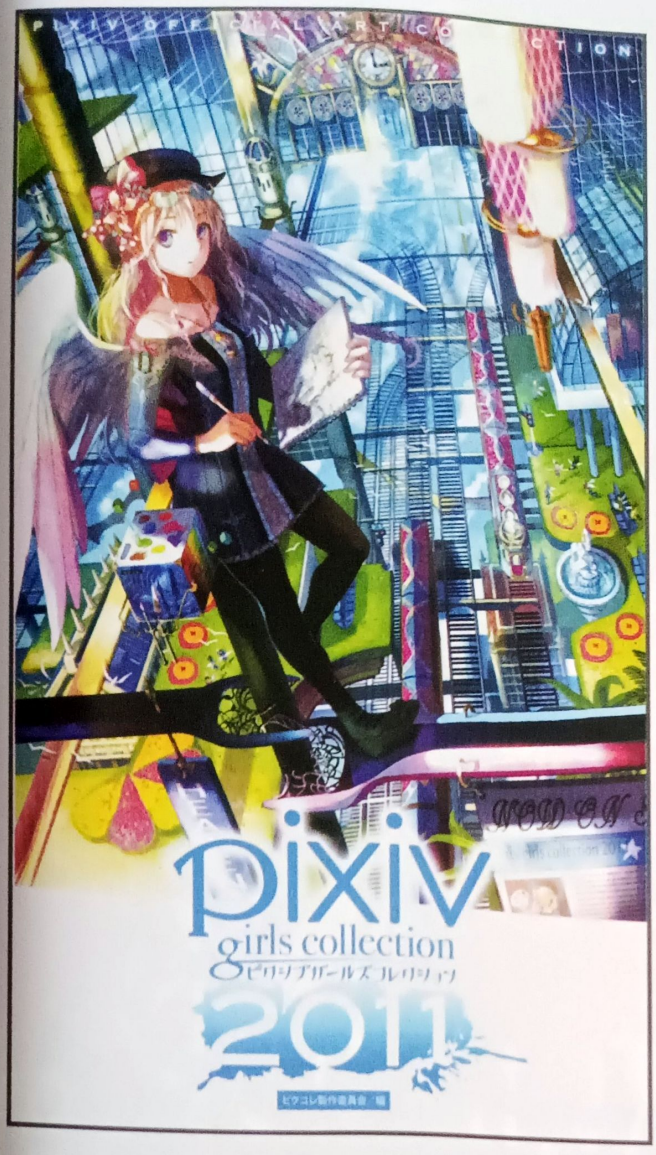
Penerbit: Udon Entertainment **Tanggal Rilis:** 29 Maret 2011 **Tebal:** 176 halaman [*full color*] **Ukuran:** 28,2 x 21,1 x 1,8 cm **Berat:** 771 gr **Harga:** 3.083 Yen

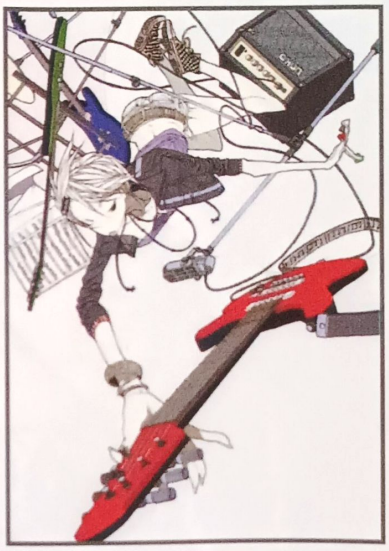
Mega Man Battle Network Official Complete Works

Sejauh ini, waralaba *game Mega Man* telah mengukir kesuksesan dengan meraup penggemar dalam jumlah yang besar. Mega Man Battle Network menciptakan kembali waralaba klasik produksi Capcom sebagai *game* aksi yang dikemas dalam bentuk RPG yang menarik, dan memperkenalkan kembali *Mega Man* kepada generasi baru. Setelah sebelumnya pernah dirilis dalam beberapa seri *artbook*, kini *Mega Man* juga dirilis dalam *artbook* yang dinamakan ***Mega Man Battle Network Official Complete Works***.

Mega Man Battle Network Official Complete Works mengumpulkan berbagai karya seni yang menakjubkan dari enam *game Battle Network*, serta *Network Transmission* dan *Operate Shooting Star*. Penerbit Udon telah menerjemahkan buku ini ke bahasa Inggris yang mencakup seluruh serinya, bahkan *game* dari *Game Cube*-nya. Bagian sampul depan dan belakangnya dilapisi *hologram* yang terkesan mewah.
Di dalamnya, kita akan menemukan desain dari berbagai karakter, *promotional art*, karya-karya yang jarang terlihat di media lain, dan komentar penciptanya. Ada empat bagian dalam buku ini yang dipecah menjadi *Artwork* pada bagian pertama, *Characters* pada bagian kedua, *Design Work* di bagian ketiga dan di bagian terakhir terdapat *Extra*. Buku ini berisi semua karakter dan *NetNavi* dari *game*-nya. Kita akan melihat beberapa desain awal dari banyak karakter dan juga *Netnavi*. Kita juga bisa melihat beberapa *screenshot* dari *Mega Man* dalam berbagai gaya yang berbeda. Seperti dalam berbagai *game Mega Man* lainnya, buku ini berisi desain dari berbagai karakter musuh.
Selain itu, yang membuat buku ini menarik adalah kehadiran beberapa seniman yang telah memberikan kontribusinya dalam potongan-potongan karya seni yang ditampilkan baik dalam bentuk sketsa kasar maupun dalam gambar penuh detil dan berwarna yang memberikan gambaran lengkap tentang bagaimana gambar itu bisa menjadi seperti demikian, beberapa diantaranya bahkan menyebutkan apa yang mereka pikirkan tentang gambar tersebut.
Tidak ada karya seni yang terbuang percuma karena tiap halaman masing-masing menampilkan tiga gambar atau lebih dan beberapa gambar lainnya mendapatkan satu halaman tersendiri yang sangat bagus. Dalam bagian *Extra* terdapat daftar lengkap dan *screenshot* dari semua *battle chips* dari seluruh *game*-nya, bahkan yang tidak pernah dirilis di luar Jepang, yang dikemas secara padat namun masih terlihat jelas. Di beberapa halaman terakhir terdapat iklan untuk buku-buku lain terbitan Udon seperti *Mega Man Star Force: Official Complete Works* dan *Street Fighter*.
Meskipun beberapa orang kurang mengenal *Mega Man Battle Network* karena *game*-nya terlihat berbeda dari *Mega Man* klasik, tetapi untuk penggemar *Mega Man* atau hanya sekedar ingin mengumpulkan *artbook* yang mengagumkan, maka buku ini sangat direkomendasikan.

BOOKS Kinokuniya





PIXIV GIRLS COLLECTION 2011

Sampul: Soft Cover **Tebal:** 162 hal **Bahasa:** Jepang **Format:** Artbook **Ukuran:** A4
Tanggal Rilis: 4 April 2011 **Penerbit:** Core Magazine **Harga:** 2000 yen

Pixiv dikenal sebagai komunitas gambar *online* yang cukup populer. Walaupun baru dibuka tahun 2007, pada tahun 2010, Pixiv sudah memiliki lebih dari 2 juta pengguna dan lebih dari 11 juta ilustrasi. Situs berbasis bahasa Jepang ini pun tidak menyurutkan banyak artis-artis mancanegara untuk memiliki akun Pixiv. Dan baru pada tahun 2011 ini, Pixiv memberikan kemudahan dengan pilihan fitur bahasa Inggris untuk pengguna non-Jepang. Tiap tahunnya, Pixiv mengeluarkan beberapa produk cetak yang memuat informasi tentang Pixiv dan ilustrasi dari artis-artisnya sendiri. Beberapa diataranya adalah majalah **Quarterly Pixiv** yang terbit setiap 3 bulan sekali tiap tahunnya, ***Pixiv Boys Collection***, dan yang terbaru adalah ***Pixiv Girls Collection 2011***, *artbook* yang berisi kompilasi ilustrasi gadis-gadis manis hasil karya artis-artis Pixiv. *Pixiv Girls Collection 2011* ini memuat beberapa tema, yaitu; gitar, lukisan, fantasi, laut dan tema bebas. Kualitas gambarnya sudah pasti tidak usah diragukan, karena Pixiv tidak menunjuk sembarang artis untuk mengisi *artbook* ini. Ide ilustrasinya pun sangat menarik, seperti melukis di langit, makhluk-makhluk mistis yang menakjubkan, *kemono mimi* yang manis, tentu saja, semuanya berjenis kelamin perempuan. Dijamin, tiap-tiap ilustrasinya pasti bisa memanjakan matamu. Tertarik untuk memilikinya?

» © Natsumi Iwasaki, Diamond, Inc.
» Text by ryuichi_s@chou

Rating: 14+ **Genre:** Adventure, Sport, School **Format:** TV **Original Story:** Natsumi Iwasaki **Director:** Takayuki Hamana **Script:** Junichi Fujisaku, Yoshiki Sakurai **Character Design:** Chieko Miyakawa **Music:** Jun Sato **Theme song:** "*Yume Note*" by azusa [OP], "*Daisuki da yo*" by momo [ED], "*If*" by Mari Tamagawa [IS] **Animation Production:** Production IG **Vintage:** April 2011 - May 2011 **Number of episodes:** 10 [*end*] **Broadcaster:** NHK

もしドラ MOSHIDORA

BASEBALL HIGH-SCHOOL VS MANAGEMENT = ...?!

Minami Kawashima, seorang gadis kelas 2 SMU Hodokubo yang sehari-hari tidak mengikuti kegiatan klub ekstrakurikuler apapun, kini menghadapi sedikit kesulitan untuk menjadi manajer klub *baseball* Hodokubo demi sahabat masa kecilnya, **Yuuki Miyata**, yang diopname di rumah sakit. Minami yang sebenarnya membenci olahraga *baseball*, berjanji untuk bisa membawa klub *baseball* ke tingkat *Koshien* [pertandingan *baseball* nasional di Jepang] supaya ia bisa mengajak Yuuki turut serta. Tapi karena tak punya pengalaman, Minami terpaksa harus mencari sendiri cara-cara menjadi seorang manajer, salah satunya mencari buku yang tepat di toko buku. Namun ia malah salah membeli buku manajemen dengan judul *"Management: Tasks, Resposibilities, Practices"* karya Peter Drucker, yang diperuntukkan untuk membuka dunia bisnis bagi orang dewasa. Karena harganya cukup mahal, Minami tetap mencoba untuk membaca isi buku yang tebal tersebut. Dan ternyata dia menemukan beberapa poin penting yang bisa diterapkannya dalam kegiatan klub *baseball*. Poin yang pertama kali dipelajari oleh Minami adalah "tujuan membuka bisnis", "menentukan *customer*", "harapan anggota untuk memajukan tim " dan ilmu "marketing". Dengan keempat poin tersebut, Minami memulai langkahnya dengan meminta pertolongan Yuuki untuk membantunya mewawancarai satu persatu anggota klub *baseball*, untuk mencari tujuan mereka main *baseball* serta "*uneg-uneg*" selama menjadi anggota klub dan sebagainya. Termasuk diantaranya mencari penyebab kakunya hubungan guru pelatih *baseball* **Makoto Kachi-*sensei*** dan *picther* andalan klub **Keiichirou Asano** [sampai-sampai ia tak pernah datang latihan]. Juga untuk membuka hati Ayano Houjou [sesama manager klub *baseball*] yang cenderung enggan bicara banyak. Lalu Minami berusaha menerapkan poin "*translator*" untuk mencairkan komunikasi antara Asano dan para anggota klub dengan Kachi-*sensei*, yang seolah bersikap tidak mau mengakrabkan diri dengan murid-muridnya. Tapi usaha Minami masih belum berhasil dan klub *baseball* Hodokubo sudah dihadapi dengan penyisihan babak pertama turnamen musim gugur, dimana mereka langsung kalah. Kekalahan itu sempat memotivasi para anggota klub untuk meningkatkan latihan. Akan tetapi, setelah para murid SMU Hodokubo melewati ujian sekolah selama 10 hari, kebiasaan malas dan *ogah-ogahan* kembali dialami klub *baseball*.

Dengan poin *"people are your greatest assets"* yang baru dipelajarinya, Minami pun akhirnya langsung mengambil

inisiatif dengan meminta Ayano mengajak pelatih Kachi-*sensei* untuk bekerjasama mengubah program latihan klub *baseball*. Tak disangka-sangka, ternyata cara itu sangat efektif dan mampu mengubah semangat para anggota klub *baseball*. Bahkan **Yuunosuke Sakurai** [*seiyuu*: Hideki Nakanishi] yang tadinya enggan latihan karena merasa bertanggung jawab atas kekalahan tim di babak penyisihan turnamen musim gugur, akhirnya bersedia kembali setelah dinasehati Minami yang memanfaatkan poin *"the strength of people and neutralize collective weakness"*. Selain itu teman Yuunosuke yang bernama **Hanae Chin** [*seiyuu*: Yukiko Monden] juga berhasil direkrut oleh Minami menjadi manajer ke-3 klub *baseball*. Tak berapa lama, **Masayoshi Nikai** yang selalu menjadi pemain cadangan pun memutuskan mundur menjadi pemain dan masuk tim manajemen Minami untuk membantu kemajuan tim. Dengan keahlian Minami dan tim manajemen ini, klub *baseball* Hodokubo banyak mengalami kemajuan dan sering melakukan latih tanding dengan klub SMU lain. Setelah berlatih tanding dengan tim *baseball* Universitas Chuhou dan mengalami kekalahan yang berat sebelah, semangat para anggota tim malah semakin naik untuk menghadapi pertandingan musim dingin.

Atas dorongan Minami pula, Kachi-*sensei* pun akhirnya memutuskan untuk menerapkan taktik permainan baru ciptaannya yang dinamakan *"no-bunt-no-ball strategy"* yang belum pernah ada di dunia *baseball* SMU. Akankah Minami berhasil mewujudkan harapannya untuk bisa membawa klub *baseball* SMU Hodokubo masuk ke Stadion Koushien? Dan bagaimanakah akhir dari perjalanan hidup Yuuki dari sakit yang dideritanya? Walau terkesan terlalu biasa, anime ini tergolong berhasil menyajikan arti ilmu manajemen yang terkenal sulit dari Peter Drucker lewat cara yang gampang dicerna oleh para fans anime segala umur.

THE PLAYERS

MINAMI KAWASHIWA

Gadis kelas 2 SMU Hodokubo, sahabat sejati Yuuki sampai ia rela menggantikan sahabatnya itu sebagai manajer klub *baseball* sekolah. Minami kecil sebenarnya pandai main *baseball* dan bercita-cita menjadi pemain profesional, tapi ia berbalik membenci *baseball* gara-gara merasa dibohongi oleh ayahnya dan teman-temannya karena mereka tahu seorang gadis tak akan pernah bisa menjadi pemain profesional. Menjadi manager klub Hodokubo tampaknya sedikit demi sedikit membuat Minami kembali menyukai olahraga ini.
Seiyuu: Youko Hikasa

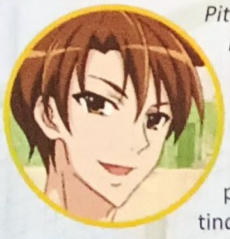
YUUKI MIYATA

Sahabat Minami sejak mereka masih bayi. Kondisi badan Yuuki lemah dan sering sakit-sakitan sejak kecil, tapi semangat yang selalu diberikan Minami membuatnya selalu bahagia. Dia menjadi manajer *baseball* di SMU Hodokubo karena ingin mendapatkan lagi perasaan bahagia yang dulu diberikan Minami saat menang di liga *baseball* kecil, tapi kemudian ia harus masuk rumah sakit dan Minami pun rela menggantikan posisinya. Meski tampak lemah, Yuuki anak yang berhati kuat dan selalu ingin Minami bisa kembali menyukai *baseball*.
Seiyuu: Kana Hanazawa

AYANO HOUJOU

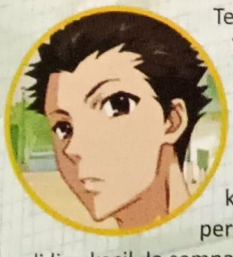
Adik kelas Minami dan Yuuki, juga manajer serta pencatat skor klub *baseball* Hodokubo. Sebelum Minami bergabung, gadis ini tidak pernah banyak bicara dan hanya merespon pertanyaan orang dengan kalimat *"Aa Hai. Sou desu..."* [*Oh ya. Begitulah*] saja. Nyaris tak punya teman dekat dan benci dianggap sebagai *model-student*. Diam-diam dia sangat mengidolakan Yuuki dan selalu berharap bisa berguna untuk orang lain. Karena pengaruh Minami-lah, Ayano akhirnya ikut aktif membaca dan menerapkan ilmu manajemen dari Peter Drucker dalam melakukan tugasnya.
Seiyuu: Sayaka Nakaya

KEIICHIROU ASANO



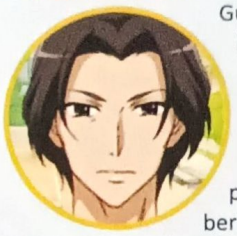
Pitcher andalan klub *baseball* SMU Hodokubu. Murid kelas 2 seperti Minami, Jiro dan Yuuki. Karena salah paham dengan tindakan Kachi-*sensei*, Asano sempat mangkir latihan dan hanya mau hadir saat pertandingan. Setelah Minami menjadi manajer, kekuatan lemparannya kini meningkat jauh lebih baik dari sebelumnya dimana biasanya kekuatannya selalu menurun setelah 100 kali lemparan. Lagu favoritnya *"If"* dari penyanyi dan presenter Mari Tamagawa, yang kemudian dimanfaatkan oleh Minami untuk memberinya semangat saat dirinya mulai panik di babak perempat final turnamen musim dingin.
Seiyuu: Tetsuya Kakihara

JIROU KASHIWAGI



Teman kecil Minami dan Yuuki, yang menjadi *catcher* klub *baseball* Hodokubo. Dia tahu alasan Minami membenci *baseball* karena dulu mereka pernah satu tim *baseball* di liga kecil. Ia sempat kaget saat tahu Minami mau menjadi manajer *baseball* demi Yuuki, namun ia juga mendukung apa yang dilakukan Minami dan tim manajemennya karena ia juga bercita-cita ingin membawa timnya ke Koushien lebih dari apapun.
Seiyuu: Akio Suyama

MAKOTO KACHI



Guru sekaligus pelatih klub *baseball* SMU Hodokubo ini terlihat masa bodoh dengan apa yang dilakukan anggota klub. Akibat pernah salah dituduh berbuat kasar pada anak didiknya di masa lalu, ia trauma untuk mendekatkan diri dengan anggota klub *baseball* karena takut kejadian yang sama terulang lagi. Campur tangan Minami dalam kegiatan klub *baseball*, mau tidak mau membuat mantan pemain *baseball* profesional ini kembali terjun langsung membantu dan nekad menerapkan taktik permainan *"no-bunt-no-ball-strategy"* yang belum pernah diterapkan oleh tim mana pun demi bisa maju ke Koshien.
Seiyuu: Kenjirou Tsuda

MASAYOSHI NIKAI

Penggemar Peter Drucker sama seperti Minami. Perannya di klub *baseball* lebih sering duduk di bangku cadangan dan tidak pernah menonjol seperti lainnya. Karena itu akhirnya ia memutuskan berhenti menjadi pemain dan memilih masuk tim manager klub *baseball* bersama Minami, Ayano dan Hanae karena merasa tenaganya lebih berguna di sana untuk klub. Tanpa disangka, keputusannya itu malah menjadikannya sebagai kapten tim yang baru menggantikan **Jun Hoshide**, yang mundur dari posisi kapten karena ingin lebih berkonsentrasi sebagai pemain.
Seiyuu: Shintarou Asanuma

"WATASHI, YAKKYU-BU WO KOUSHIEN NI TSURETE IKIMASU!!"

Diangkat dari novel "***Moshi Kōkō Yakyū no Joshi Manager ga Drucker no "Management" o Yondara***" [*What If the Female Manager of a High-School Baseball Team Read Drucker's Management*], atau disingkat ***Moshidora*** yang dibuat oleh penulis **Natsumi Iwasaki** tahun 2009, yang didasari buku *"Management: Tasks, Responsibilities, Practices"* ciptaan **Peter Drucker**. Novel *Moshidora* diadaptasi dalam bentuk naskah untuk serial anime oleh Junichi Fujisaku, yang kemudian pembuatannya dipimpin sutradara **Takayuki Hamana** [*Tennis no Oujisama*, *Idaten Jump*], diproduseri oleh **Production I.G**, dan disiarkan oleh stasiun TV NHK mulai 25 April 2011 hingga 6 Mei 2011 sebanyak 10 episode. Awalnya anime *Moshidora* dijadwalkan tayang mulai 14 Maret 2011, namun karena adanya bencana *tsunami* yang melanda Jepang, jadwal penayangannya pun dipindahkan ke tanggal 25 April 2011. Setelah itu, barulah sutradara **Makoto Tanaka** ikut mengadaptasi novel *Moshidora* untuk versi film *live action*-nya dengan memakai judul yang sama untuk bulan Juni 2011.

MOSHIDORA ON LIVE-ACTION MOVIE

Setelah serial TV-nya tamat, Makoto Tanaka terjun sebagai sutradara sekaligus penulis naskah dalam pembuatan versi film *live action Moshidora*. Dengan memakai judul yang sama, atau judul dalam bahasa Inggrisnya ***"DRUCKER IN THE DRUG-OUT"***, film ini dijadwalkan diputar 4 Juni 2011 di bioskop-bioskop Jepang. Memakai inti cerita yang sama, film ini dibintangi oleh **Atsuko Maeda** dari AKB48 [sebagai Minami Kawashima], **Kouji Seto** [sebagai Keiichirou Asano], **Haruna Kawaguchi** [sebagai Yuuki Miyata], **Minami Minegishi** dari AKB48 [sebagai Ayano Houjou], **Sosuke Ikematsu** [sebagai Jirou Kashiwagi] dan **Yo Oizumi** [sebagai Makoto Kachi]. Untuk *theme song*-nya, film ini memilih *single* ***"Flower"*** yang dinyanyikan Atsuko Maeda, dimana *single* ini merupakan debut *single*-nya sebagai *solo artist*.

SCORE

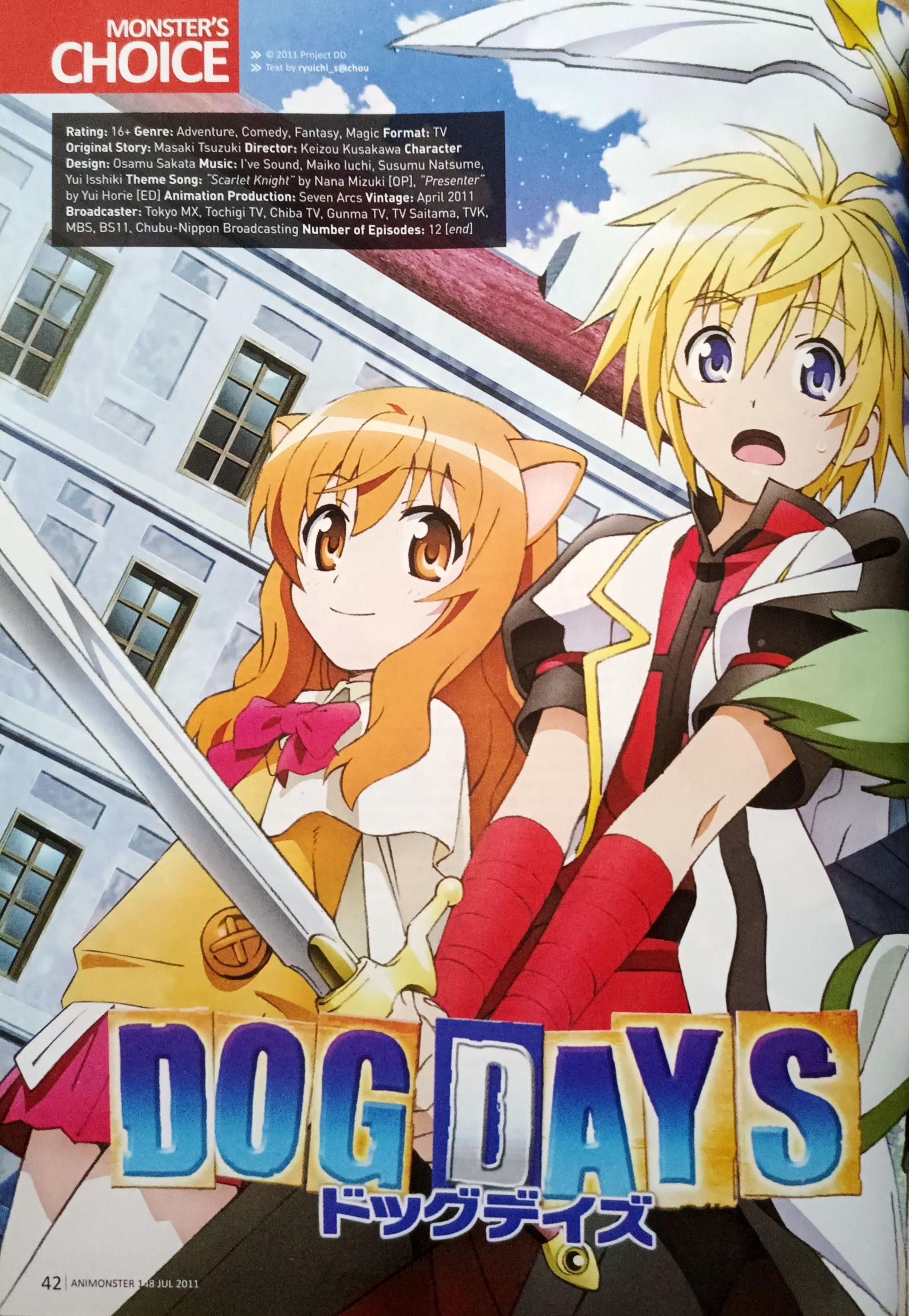
STORY	★★★
CHARA DEV.	★★★★
ARTWORK	★★★★
MUSIC	★★★½
HUMOUR	★★★

\+ Ilmu *management* Peter Drucker dijelaskan dengan gaya menarik dan mudah dicerna oleh fans anime usia remaja dan dewasa.

− Jalan cerita terlalu cepat dan terkesan membosankan.

» © 2011 Project DD
» Text by ryuichi_s@chou

Rating: 16+ **Genre:** Adventure, Comedy, Fantasy, Magic **Format:** TV **Original Story:** Masaki Tsuzuki **Director:** Keizou Kusakawa **Character Design:** Osamu Sakata **Music:** I've Sound, Maiko Iuchi, Susumu Natsume, Yui Isshiki **Theme Song:** *"Scarlet Knight"* by Nana Mizuki [OP], *"Presenter"* by Yui Horie [ED] **Animation Production:** Seven Arcs **Vintage:** April 2011 **Broadcaster:** Tokyo MX, Tochigi TV, Chiba TV, Gunma TV, TV Saitama, TVK, MBS, BS11, Chubu-Nippon Broadcasting **Number of Episodes:** 12 [*end*]



"ANNAI SURU YO, YUKUE-FUMEI NO MONOGATARI E!"

Cinque [dibaca: Shinku] **Izumi** sudah siap untuk pergi ke sekolahnya Kinokawa International School saat teman kecilnya **Rebecca Anderson** datang menjemputnya seperti biasanya. Hari itu adalah hari terakhir sekolah untuk menyambut liburan musim semi, dan Cinque sudah bersiap untuk langsung pergi ke bandara usai sekolah dan terbang ke Inggris karena ingin ikut lomba *triathlon* disana. Saat Cinque meloncat dari atap sekolah [sebagai jalan pintas ke luar gerbang], mendadak muncul seekor anjing aneh yang menancapkan sebuah belati di tanah dan membuka segel pintu gerbang dua dunia, sehingga Cinque pun langsung masuk ke dalamnya tanpa bisa menghindar lagi. Ia mendapati dirinya melayang jatuh dari langit dan mendarat tepat di atas tanah yang melayang di udara. Dan dihadapannya berdiri seorang [atau seekor?] gadis dengan telinga dan ekor mirip anjing, yang tampak begitu senang melihat dirinya dan memanggilnya dengan sebutan *"Yuusha"* [*hero* / pahlawan]. Gadis itu pun memperkenalkan diri sebagai **Millhiore Firianno Biscotti**, putri sekaligus penguasa kerajaan ***Biscotti***.

Millhiore atau Millhie menjelaskan pada Cinque bahwa dia berada di dunia lain bernama ***Flonyard***, dan ialah yang telah memanggil Cinque ke dunia tersebut. Milhie mengatakan hal itu dilakukannya karena menurut ramalan, jika kerajaan Biscotti sudah terdesak dalam perang, maka sudah menjadi tugasnya sebagai putri kerajaan untuk mendatangkan 'senjata' terakhir; yaitu memanggil *yuusha* dari dunia lain yaitu Cinque!! Millhie memohon bantuan Cinque untuk menolong kerajaan Biscotti melawan kerajaan tetangga ***Galette Lion*** yang dipimpin oleh Princess **Leonmitchelli Galette des Rois** alias **Leon**. Di saat dirinya ragu-ragu, Cinque melihat gaya perang yang dilakukan tentara Biscotti dan Galette Lion lebih mirip pertandingan olahraga *triathlon* ketimbang perang sungguhan, apalagi tujuannya pun untuk mendapatkan uang sumbangan lebih banyak untuk kerajaan masing-masing. Bahkan di langit-langit juga ada layar TV besar yang menayangkan seorang penyiar TV sedang melaporkan situasi 'perang' pada saat itu. Para 'korban' yang jatuh juga bukannya mati, tapi berubah bentuk menjadi makhluk bulat mirip kepala kucing dan anjing yang meloncat ke sana-kemari. Cinque yang maniak OR pastinya tertarik dan langsung menyanggupi permintaan Millhie. Ia pun diberi kostum perang ala *yuusha* dan ***Palladion***; senjata suci kerajaan yang mirip tongkat Sun Go Kong. Kehadirannya pun langsung diumumkan oleh **Framboise Charley** si penyiar TV ke seluruh penjuru arena 'pertempuran'. Pengalaman Cinque menjuarai OR *triathlon* di dunianya memperlihatkan hasil dengan sukses memimpin tentara Biscotti memenangkan pertempuran. Leon menarik mundur tentaranya kembali ke Galette, dan Cinque pun bermaksud untuk kembali ke dunianya sendiri. Tapi dia panik saat diberitahu bahwa seorang *hero* yang sudah 'dipanggil' ke dunia Flonyard, tidak akan bisa kembali lagi ke dunianya lagi. Bahkan Millhie yang memanggilnya pun tidak tahu tentang peraturan ini, karena itu ia menugaskan ahli *alchemy* kerajaan **Ricotta Elmar** untuk mencari cara lain agar bisa 'memulangkan' Cingue dalam waktu 16 hari [batas waktu sampai hari pertemuannya dengan Rebecca]. Cinque memutuskan untuk belajar lebih banyak tentang dunia Flonyard sebagai *Hero of*

Bisscotti dan berlatih ilmu sihir yang mereka miliki, dengan dibantu oleh Millhie serta para jendral dan anak buahnya; seperti Jendral **Rolan Martinozzi** dan adiknya **Eclair Martinozzi**, lalu **Amelita Tremper** [*Seiyuu*: **Asami Seto**], dan **Rizel Conchiglie** [*Seiyuu*: **Mana Hirata**], dimana penampilan mereka juga mirip dengan Millhie [bertelinga + berekor anjing / kucing]. Cinque juga memelajari adanya burung raksasa *Celukul* yang menjadi 'kuda tunggangan' anggota kerajaan, para bangsawan, dan para ksatria di dunia tersebut.

Tapi kerajaan Galette membuat ulah lagi, kali ini karena Pangeran **Gaul Galette Des Rois** [adik Leon] diam-diam menculik Millhie dan membawanya ke istana Galette. Cinque dan Elcair berusaha menyelundup masuk ke istana Galette dengan dibantu oleh wanita bangsawan **Brioche d'Arquien** dan tangan kanannya **Yukikaze Panettone** [2 panglima perang Biscotti terkuat] yang baru saja kembali dari 'pertapaan' mereka. Belakangan diketahui, Gaul melakukan hal ini karena dia ingin bertemu sekaligus menguji kemampuan Cinque dalam bertarung. Masalah selesai dengan dimulainya pertemanan Cinque dan Gaul. Tapi belum berapa lama mereka bersantai-santai, Leon membuat pengumuman lewat siaran TV kalau dirinya menantang kembali Millhie dan kerajaan Biscotti untuk bertarung, dengan mempertaruhkan senjata pusaka lambang kerajaan masing-masing. Sebenarnya ada apa dibalik alasan pertarungan kali ini? Millhie berusaha mencari tahu dengan mencoba bertanya pada Leon di tengah pertarungan, namun akankah hal itu berhasil?

THE CHARACTERS

CINQUE IZUMI

Pemuda 13 tahun blasteran Inggris-Jepang yang belajar di Kinokawa International School. Tipe cowok ceria dan badannya sangat atletis serta lincah karena ia senang olahraga dan jago lomba *triathlon*. Sambil menunggu para *alchemy* kerajaan Biscotti mencari jalan lain untuk kembali ke dunia asalnya, Cinque mencari cara menghabiskan waktu di dunia fantasi itu, termasuk terlibat dalam usaha penyelamatan Leon terhadap Millhie. Dipinjami senjata pusaka tongkat ***Palladion*** oleh Millhie, yang 'tersembunyi' dalam cincin jika sedang tidak digunakan.
Seiyuu: Mamoru Miyano

REBECCA ANDERSON

Teman Cinque sejak kecil, yang sama-sama belajar di Kinokawa International School. Jika Cinque maniak OR, maka Rebecca tertarik dengan cerita dunia fantasi, sihir, dan sejenisnya. Karena itu pengetahuannya sangat membantu Cinque mempelajari semua tentang dunia Flonyard. Meski Cinque ada di dunia lain, Rebecaa masih bisa saling berkirim SMS dengannya jika Cinque melakukannya di 'panggung langit' tempat dimana ia pertama kali 'mendarat' dari dunianya.
Seiyuu: Mikako Takahashi

BISCOTTI REPUBLIC

MILLHIORE FIRIANNO BISCOTTI

Putri raja pemimpin kerajaan Biscotti di dunia fantasi Flonyard. Gadis mungil bertelinga dan ekor seperti anjing, dan selalu memakai busana bernuansa *pink*, sehingga tak tampak seperti pemimpin. Merupakan sahabat Leon sejak kecil, dan ia sedih ketika kini Leon memandangnya sebagai 'musuh' tanpa alasan yang jelas.
Pedang suci ***Excelide*** miliknya berpasangan dengan tongkat ***Palladion*** yang dipinjamkan pada Cinque. Punya *celukul* kesayangan yang bernama **Harlan**, yang termasuk jenis langka.
Seiyuu: Yui Horie

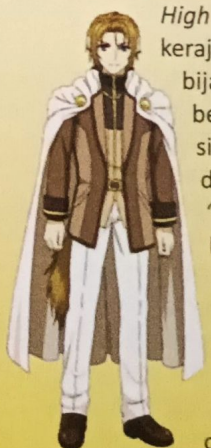
ECLAIR MARTINOZZI

Walau tampak seumur, cewek pemimpin pasukan tentara Biscotti ini galak, tegas, dan suka mem-*bully* Cinque, bahkan terkadang sering 'berantem'. Cinque pernah secara tidak sengaja memegang dadanya dan 'merobek' bajunya lewat layar TV dipertemuan pertama mereka. Adik perempuan Rolan ini tomboi, dan Cinque sempat menyangkanya sebagai laki-laki.
Seiyuu: Ayana Taketatsu

RICCOTTA ELMAR

Meski bertubuh paling kecil diantara semua gadis penghuni dunia Flonyard, ia adalah *chief* kelompok ahli *alchemy* kerajaan Biscotti yang jenius. Banyak menciptakan berbagai macam sihir yang berguna untuk Millhie dan lainnya. Dalam arena pertarungan pun, ia bersama Eclair dan Cinque lebih sering melindungi Millhie. Kini dia memimpin tim *alchemy*-nya melakukan penelitian untuk mencari jalan yang bisa 'memulangkan' Cinque kembali ke dunianya sendiri.
Seiyuu: Nana Mizuki

ROLAN MARTINOZZI



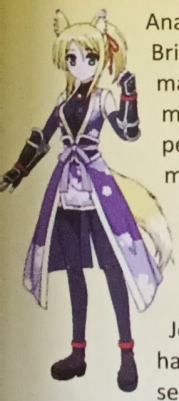
High Knight dan jendral besar kerajaan Biscotti yang bijaksana, cool, dewasa, dan berpikiran tenang dalam situasi apapun. Sering dianggap seperti seorang *"oniisan"* oleh Millhie. Bersahabat dengan Bernard of Galette yang juga seorang jendral seperti dirinya. Keahliannya mungkin hanya bisa ditandingi oleh Bernard, hanya saja mereka jarang bertemu langsung di medan pertempuran, hingga terjadinya perang untuk merebut senjata suci Biscotti sekarang ini.
Seiyuu: Takehito Koyasu

BRIOCHE d'ARQUIEN

Bangsawan yang juga panglima wanita terkuat di kerajaan Biscotti. Tegas, tomboi, tapi terkadang bisa bersikap

lembut pada orang lain. Sering melakukan perjalanan sebagai pemburu monster / hantu ke berbagai tempat di dunia Flonyard untuk mengasah kemampuannya, dengan ditemani bawahannya yang setia; **Yukikaze Panettone**. Cinque pertama kali berkenalan dengannya, saat mendadak dia muncul membantu Cinque cs untuk merebut Millhie yang diculik oleh Gaul.
Seiyuu: Youko Hikasa

YUKIKAZE PANETTONE



Anak buah dan tangan kanan Brioche yang paling setia pada majikannya. Sering ikut menemani Brioche dalam perjalanan, sehingga ia juga memiliki *skill* dan kemampuan bertarung yang sama hebat dengan tuannya. Punya binatang peliharaan mirip rubah Jepang yang bisa merasakan hawa yang berbahaya di sekeliling mereka.
Seiyuu: Kana Asumi

GALETTE LION REPUBLIC

LEONMITCHELLI GALETTE des ROIS

Putri raja pemimpin kerajaan Galette Lion yang sudah seperti kakak sendiri bagi Millhie. Karena mengetahui ramalan masa depan yang mengancam jiwa Millhie, dia terpaksa bersikap dingin dan berkali-kali melakukan penyerangan pada Biscotti sebagai kedok untuk merebut senjata pusaka Biscotti demi mencegah terjadinya ramalan itu. Hanya Jendral **Bernard Sabrage** dan kepala pelayannya yang mengetahui masalah sebenarnya. Leon juga memegang senjata pusaka Galette; yaitu kapak sihir ***Granveil*** dan pedang suci ***Ex-Machina***.
Seiyuu: Ami Koshimizu

GAUL GALETTE des ROIS

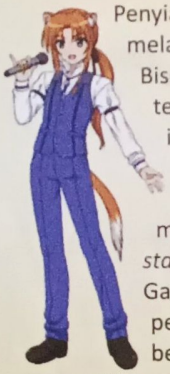
Adik lelaki Leon yang juga calon resmi Raja Galette, dimana ia akan mendapat kedudukan itu jika Leon sudah menyerahkannya saat ia dewasa nanti. Selalu didampingi Jendral Godwin Dorure dan 3 Ksatria Genoise. Sifatnya agak

mirip dengan Cinque, sehingga setelah 'bertarung' menguji kemampuan masing-masing, keduanya bisa langsung akrab. Gaul terpaksa mematuhi perintah sang kakak untuk berperang dengan Biscotti, walau sebenarnya dia tak setuju.
Seiyuu: Tetsuya Kakihara

BERNARD SABRAGE

Jendral kerajaan Galette yang menjadi tangan kanan Leon. Bertelinga dan berekor seperti macan tutul. Sangat setia pada Leon, walau terkadang sering geleng-geleng kepala dengan keputusan Leon yang terkadang suka nekad hanya demi menolong Millhie. Bernard bersahabat dengan Rolan of Biscotti yang juga sesama *bishounen*.
Seiyuu: Daisuke Ono

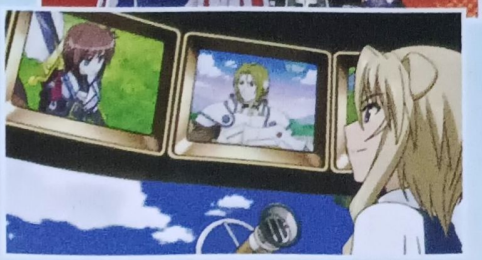
FRAMBOISE CHARLEY



Penyiar TV utama yang selalu melaporkan situasi perang Biscotti VS Galette. Walau dia termasuk rakyat dari Galette, ia penyiar profesional yang bersikap netral. Dalam tugasnya, ia terkadang suka mewawancarai para *guest star* dari pihak Biscotti maupun Galette sebagai komentator perang. Framboise juga punya beberapa rekan seprofesi seperti **Percy** dari Biscotti TV, **Evita Sales** dari Biscotti State Broadcasting, dan **Jan Kazo** dari Galette National TV.
Seiyuu: Takahiro Sakurai

GODWIN DORURE

Jendral kerajaan Galette yang fisiknya lebih kekar dari Bernard yang 'langsing'. Walau awalnya dia muncul membantu Leon di arena pertempuran, tapi tugasnya mendampingi Gaul dibantu 3 Ksatria *Genoise* [**Noir Vinocacao, Jaune Clafoutis, Vert Far Breton**]. Sangat mengagumi Gaul, tidak percaya dengan roh atau sejenisnya, wajahnya terkesan galak dan sifatnya kaku tapi sebenarnya hatinya baik.
Seiyuu: Norio Wakamoto



BEHIND THE SCENE

Dog Days adalah serial anime *fantasy* yang ceritanya dibuat oleh **Masaki Tsuzuki** [yang juga menangani komposisi serialnya] dan diproduksi oleh **Project DD**, diproduseri oleh **Aniplex** & **Seven Arcs**, lewat arahan sutradara **Keizou Kusakawa** yang dibantu *character-design* **Osamu Sakata**, lalu bagian musik yang ditangani oleh 3 orang [**Maiko Iuchi**, **Susumu Natsume**, **Yui Isshiki**] dan **I've Sound** sebagai *sound production*-nya. Serial anime ini ditayangkan mulai 2 April 2011 dan berakhir 18 Juni 2011; berjumlah sebanyak 12 episode, ditayangkan oleh 9 stasiun TV Jepang. **Elements Garden** memproduseri sekaligus meng-*compose* lagu *opening* dan *ending song*-nya, dan menunjuk 2 *female-seiyuu* dari dua karakter *Dog Days* sebagai penyanyinya, yaitu **Nana Mizuki** [*seiyuu* Ricotta] untuk *opening song* ***"Scarlet Knight"*** dan **Yui Horie** [*seiyuu* Millhiore] untuk *ending song* ***"Presenter"***. Rangkuman tiap episodenya dibuat dalam bentuk *manga 4-koma* yang khusus dimuat di *official site*-nya saja. Diterbitkan pula ***"Dog Days Starting Guide Book"*** yang memuat semua hal untuk mereka yang ingin tahu lebih banyak tentang anime ini. Versi *manga*-nya sendiri dirilis secara berseri di majalah anime Newtype setiap sebulan sekali dan masih berlangsung hingga saat ini.

SCORE

STORY	★★★½
CHARA DEV.	★★★★
HUMOUR	★★★½
MUSIC	★★★★

Kurang cocok ditonton bagi usia 16 tahun ke bawah karena ada sedikit *fanservice* [walau tidak kentara]

» © ANOHANA PROJECT
» Text by **Cynthia**

Ano Hi Mit
Nande o B
wa Mada

Ano Hi Mita Hana no Namae o Bokutachi wa Mada Shiranai. atau yang disingkat dengan *AnoHana* adalah anime *original* produksi **A-1 Pictures** yang tayang di slot Noitamina Fuji TV sejak April 2011. Proyek penciptaan anime ini telah dimulai sejak Desember tahun lalu dengan diprakarsai oleh **Aniplex**, **Fuji TV** dan A-1 Pictures sendiri. Sederet nama yang menangani konsep anime ini seperti sutradara **Tatsuyuki Nagai**, penulis naskah **Mari Okada**, dan *character designer* **Masayoshi Tanaka** sebelumnya pernah berkarya dalam anime *Toradora*. Sebagai langkah awal promosi anime ini, *official website AnoHana* pun dibuka. Para pengunjung pun semakin dibuat penasaran dengan *puzzle* berupa kotak-kotak kosong dengan *hint* bertuliskan *a-no-ha-na*. Para pengunjung *web* yang berhasil memecahkan *puzzle* tersebut akan mendapatkan *wallpaper* yang bisa diunduh dan juga mendapat sebuah tantangan lagi untuk memenangkan salah satu dari 3 *item* yang disediakan dengan menebak nama panggilan karakter dalam anime ini.
Kemudian, sebulan sebelum anime ini tayang di TV, Mari Okada memulai serialisasi novel *AnoHana* di majalah Da Vinci yang terbit dibawah bendera Media Factory.
Anime ini mengangkat kisah 6 orang yang bersahabat erat saat masih kanak-kanak. Akan tetapi, setelah salah satu diantara mereka meninggal dunia, persahabatan mereka menjadi renggang dan pada akhirnya semua berjalan masing-masing...

Hana no Okutachi Shiranai.

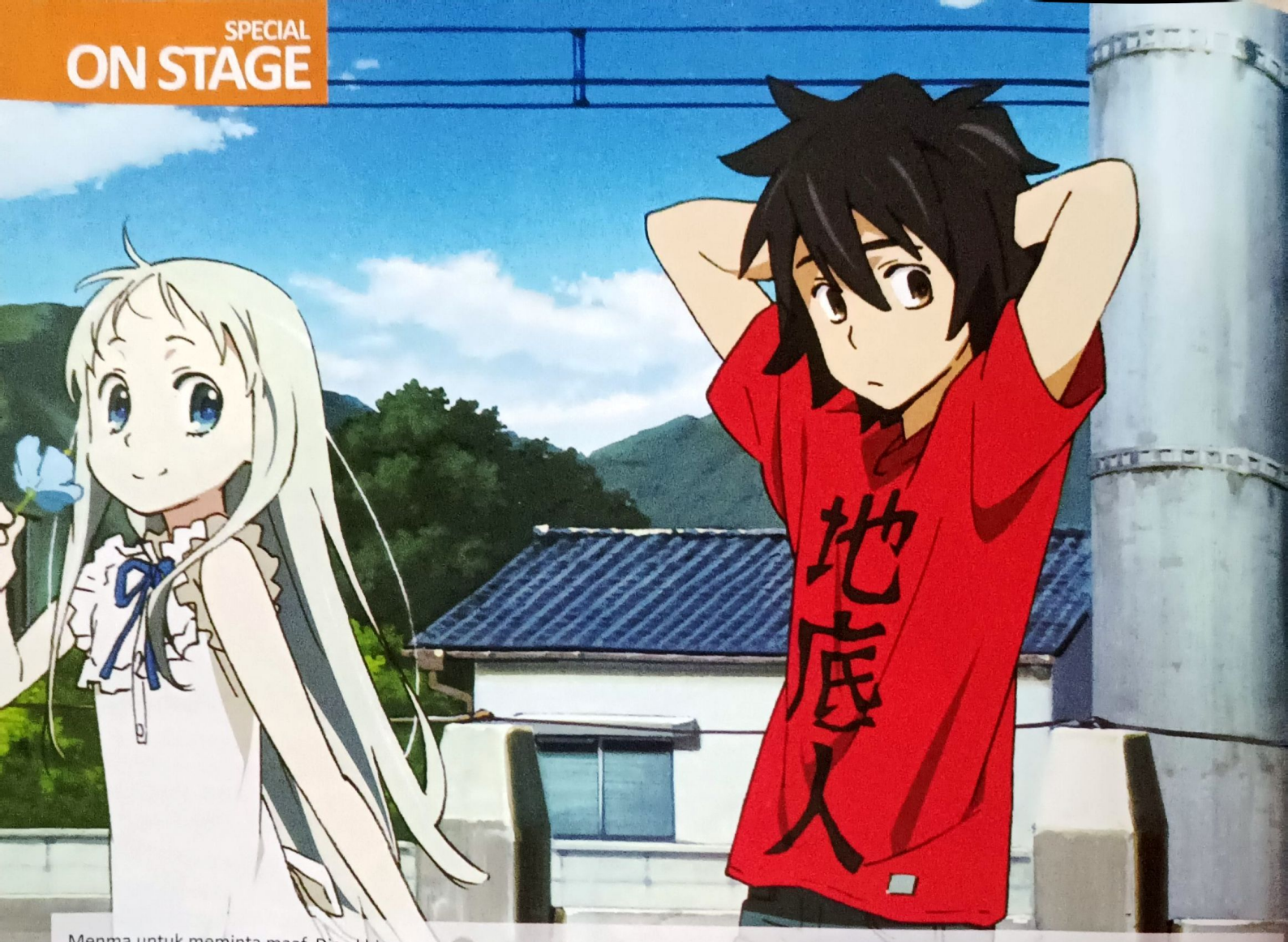
Rating: 15+ **Genre:** Drama, Slice of Life **Format:** Anime **Director:** Tatsuyuki Nagai **Script:** Mari Okada **Character Design:** Masayoshi Tanaka **Music:** REMEDIOS **Art Director:** Takayoshi Fukushima **Sound Director:** Jin Aketagawa **Theme song:** *"Aoi Shiori"* by Galileo Galilei [OP], *"Secret Base ~Kimi ga Kureta Mono~ [10 years after ver.]"* by Ai Kayano, Haruka Tomatsu, Saori Hayami [ED] **Animation Production:** A-1 Pictures Inc. **Vintage:** April 2011 **Broadcaster:** BS Fuji, Fuji TV, Kansai TV, Noitamina, Tokai TV **Number of Episodes:** 11 [*end*]

I'll never forget being with you at the end of summer. With our dreams of the future and big hopes. I believe that ten years later in August, we'll meet again. Such great memories...

Sebagai seorang *hikikomori*, musim panas ini **Jintan** hanya menghabiskan waktu dengan bermain game di dalam kamar. Tiba-tiba, di hadapannya muncullah sosok sahabatnya waktu kecil, **Menma**, dalam wujud dewasa. Menma sebenarnya telah meninggal dunia karena kecelakaan sepuluh tahun yang lalu, sehingga Jintan hanya menganggap sosok Menma yang hanya bisa dilihat olehnya ini sebagai halusinasi. Menma mengatakan bahwa dia ingin Jintan mengabulkan permohonannya. Menma sendiri tak ingat apa sebenarnya permintaannya itu, yang pasti permohonannya akan terkabul bila semua sahabat mereka waktu kecil berkumpul kembali. Tak lama berselang, **Anaru**, salah satu sahabat yang kini sekelas dengan Jintan datang mengantarkan berkas-berkas PR musim panas. Setelah sedikit adu argumen, Anaru bergegas meninggalkan rumah Jintan. Menma meminta Jintan mengejar Anaru dan membujuknya. Jintan akhirnya meluluskan permintaan Menma dan pergi keluar rumah namun dirinya malah bertemu dengan **Yukiatsu** dan **Tsuruko**. Jintan yang berusaha menghindar secara tak sengaja mengucap nama Menma; dan hal tersebut membuat Yukiatsu mengejeknya. Jintan berlari menghindari kedua sahabatnya dan dia juga meninggalkan Menma karena dianggapnya mengungkit masa lalu yang tak ingin diingatnya kembali...

Di rumah, Jintan mengintip kembali masa lalunya; saat ketika mereka berenam masih bersahabat baik. Dulu, mereka selalu pergi bermain bersama-sama dan menganggap kelompok mereka sebagai *Chou Heiwa Buster* [*Super Peace Buster*], pasukan pelindung bumi. Hingga pada suatu hari, Anaru kecil bertanya pada Jintan tentang perasaannya terhadap Menma. Karena malu dan didesak teman-temannya, jawaban spontan Jintan malah melukai perasaan Menma. Disitulah pertama kalinya Jintan melihat ekspresi Menma yang lain dari biasanya dan mulai merasa bersalah. Dia bertekad untuk meminta maaf namun ternyata hal itu tak pernah bisa terlaksana dan kelompok mereka pun bubar...

Setelah mengingat hal tersebut Jintan bergegas mencari sosok



Menma untuk meminta maaf. Dia akhirnya tiba di tempat yang dulu mereka gunakan sebagai markas rahasia dan bertemu dengan **Poppo** yang tinggal di tempat itu. Jintan menceritakan perihal permohonan Menma dan secara tak terduga Poppo langsung bersemangat dan memercayai cerita Jintan. Poppo menebak kemungkinan bahwa permohonan Menma berhubungan dengan *game* Nokemon yang mereka mainkan waktu kecil. Setelah berhasil menemukan *game* tersebut dengan bantuan Anaru, Jintan kemudian memainkan *game* tersebut sampai ketiduran. Saat itulah Menma datang kembali ke sisi Jintan.

We met in a sudden instant at the intersection on the way home. And you called out to me, and said "Let's go home together". I was so bashful that I hid my face with my bag. But I was so very, very happy...

Untuk mendapatkan monster langka dalam *game* tersebut, Poppo dan Jintan meminta bantuan Anaru. Meski awalnya sedikit enggan, Anaru bersedia membantu. Akan tetapi, setelah berusaha keras semalaman ternyata monster langka dalam *game* itu bukan keinginan yang ingin Menma wujudkan. Jintan kemudian mencoba untuk datang ke sekolah untuk memenuhi janjinya pada Anaru yang telah membantunya dalam game. Belum sampai di gerbang, teman-teman Anaru mencela Jintan sehingga cowok itu memutuskan untuk pergi menemui Poppo. Poppo mengaku bahwa malam sebelumnya dia melihat "penampakan" Menma, namun yang bersangkutan sendiri mengaku tak berada di sekitar Poppo pada malam sebelumnya. Poppo kemudian mengundang semua sahabat untuk pesta *barbeque* di markas rahasia dalam rangka mencari penampakan Menma. Meski mulanya agak enggan, semua orang datang memenuhi undangan, termasuk Yukiatsu yang datang belakangan. Yukiatsu mengatakan pada mereka semua bahwa dirinya berpapasan dengan sosok "Menma" saat dalam perjalanan menuju markas rahasia. Belakangan, barulah terungkap bahwa semua pemunculan Menma di hadapan Yukiatsu ternyata hanyalah bohong besar. Penampakan Menma yang dilihat Poppo ternyata adalah samaran Yukiatsu sendiri! Di hadapan teman-temannya, Yukiatsu menyalahkan dirinya atas kematian Menma dan semestinya hantu Menma muncul kembali untuk menghantui dirinya, bukan mendatangi Jintan. Menma melalui Jintan mengatakan suatu hal yang seharusnya hanya diketahui oleh dirinya dan Yukiatsu. Yukiatsu kembali ke rumahnya dan kemudian berusaha mengingat kembali peristiwa yang terjadi 10 tahun lalu... Beberapa waktu kemudian, Poppo yang sedang menumpang makan di rumah Jintan mengatakan bahwa keberadaan Menma di dunia nyata bukanlah suatu pertanda baik, dan bukan mustahil bila Menma tak bisa pergi ke surga karena masih terganjal oleh suatu alasan. Mendengar kata-kata Poppo membuat Menma menangis, karena dirinya hanya ingin bersama-sama dengan para sahabatnya. Kemudian, saat Jintan memutuskan hadir di sekolah, Anaru sedang terkena masalah dan digosipkan oleh teman-teman sekelasnya karena terpergok sedang berada di depan *love hotel* bersama seorang pria. Jintan berusaha menolong Anaru dengan mengalihkan perhatian dan kemudian mereka berdua meninggalkan kelas. Setelah dimarahi orangtuanya Anaru memutuskan untuk tinggal di markas rahasia bersama Poppo.

Ah, the fireworks burst in the night sky so nicely, it kinda hurts. Ah, the wind flows by with the time.
We had so many happy, fun adventures. Together in our secret base...

Poppo, Anaru dan Jintan kemudian berusaha mencari *clue* dengan mendatangi rumah Menma. Mereka disambut oleh **Irene**, ibu Menma yang lalu meminjamkan *diary* mendiang putrinya. Esok harinya, Jintan, Anaru dan Poppo mulai membaca isi *diary* Menma. Mereka akhirnya menemukan catatan ketika mereka berenam berupaya

kembang api besar untuk mengirim surat kepada dewa demi kesembuhan ibu Jintan yang dirawat di rumah sakit. Sayangnya, untuk membuat kembang api di Jepang membutuhkan lisensi dan mereka belum dianggap cukup dewasa untuk mendapatkan lisensi tersebut. Ayah Jintan kemudian memperkenalkan mereka pada seseorang yang mampu membuatkan kembang api.
Ternyata untuk membuat sebuah kembang api besar membutuhkan biaya sebesar 200 ribu yen, maka Jintan memutuskan untuk bekerja paruh waktu.
Semangat Jintan dkk baru saja berkobar, namun pembuat kembang api yang dimintai tolong oleh mereka tiba-tiba mundur dari pekerjaan tersebut. Ternyata ayah Menma, yang merupakan panitia festival kembang api besar tidak membolehkan pembuat kembang api tersebut membuatkan kembang api untuk anak-anak dibawah umur. Jintan, Poppo, Anaru, Tsuruko dan Yukiatsu membujuk Irene untuk membantu mereka untuk mendapatkan izin membuat kembang api untuk Menma. Irene menolak dan histeris. Dia menumpahkan amarah dan kekecewaannya pada Jintan dkk karena Menma tidak bernasib baik seperti mereka. Alhasil, hanya Jintan yang berkeras melanjutkan pengumpulan uang untuk mewujudkan permohonan Menma, sementara teman-temannya yang lain mulai menyerah.
Bekerja paruh waktu di dua tempat siang-malam lama-kelamaan membuat Jintan ambruk. Setelah insiden pingsan di tempat kerja, Jintan menemani sang ayah ziarah ke makam ibunya. Petang harinya, Jintan pergi ke markas rahasia dan semua orang telah menunggunya disana. Semua mengira Jintan mengisengi mereka dengan telepon tanpa suara, padahal Jintan benar-benar tidak melakukannya. Mereka juga meminta Jintan melihat kenyataan dan berhenti untuk memenuhi permohonan Menma yang tidak nyata.
Saat Yukiatsu hendak memukul Jintan, *diary* Menma yang diletakkan di atas meja tiba-tiba terjatuh. Poppo dan Anaru membukanya, ternyata ada tulisan baru dalam *diary* tersebut yang meminta agar mereka semua berhenti bertengkar. Yukiatsu pun memastikan bahwa tulisan tersebut benar-benar tulisan Menma. Setengah tak percaya Poppo, Anaru, Yukiatsu, dan Tsuruko akhirnya sadar, bahwa Jintan tak berbohong tentang kehadiran Menma.
Dengan peristiwa ini, apakah akhirnya mereka berlima akan kembali berusaha mewujudkan permohonan Menma? Apakah yang menjadi permohonan Menma sebenarnya? Apakah mereka semua akan kembali akrab seperti dulu?

SCORE

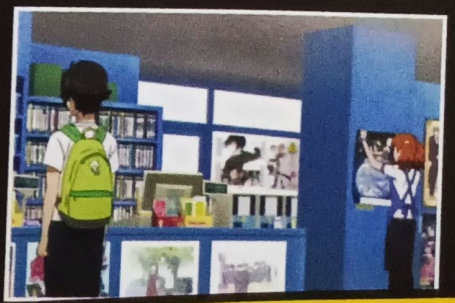
STORY	★★★★
CHARA DEV.	★★★★½
ANIMATION	★★★★
MUSIC	★★★★
DRAMA	★★★★

+ Desain karakter menarik dan jalan cerita yang tidak pasaran. Masa lalu dan psikologis tiap karakter digali mendalam.

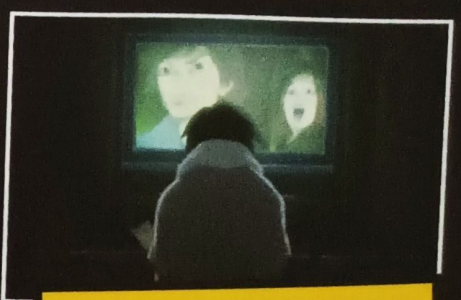
− Suram dan depresif.

OMAKE

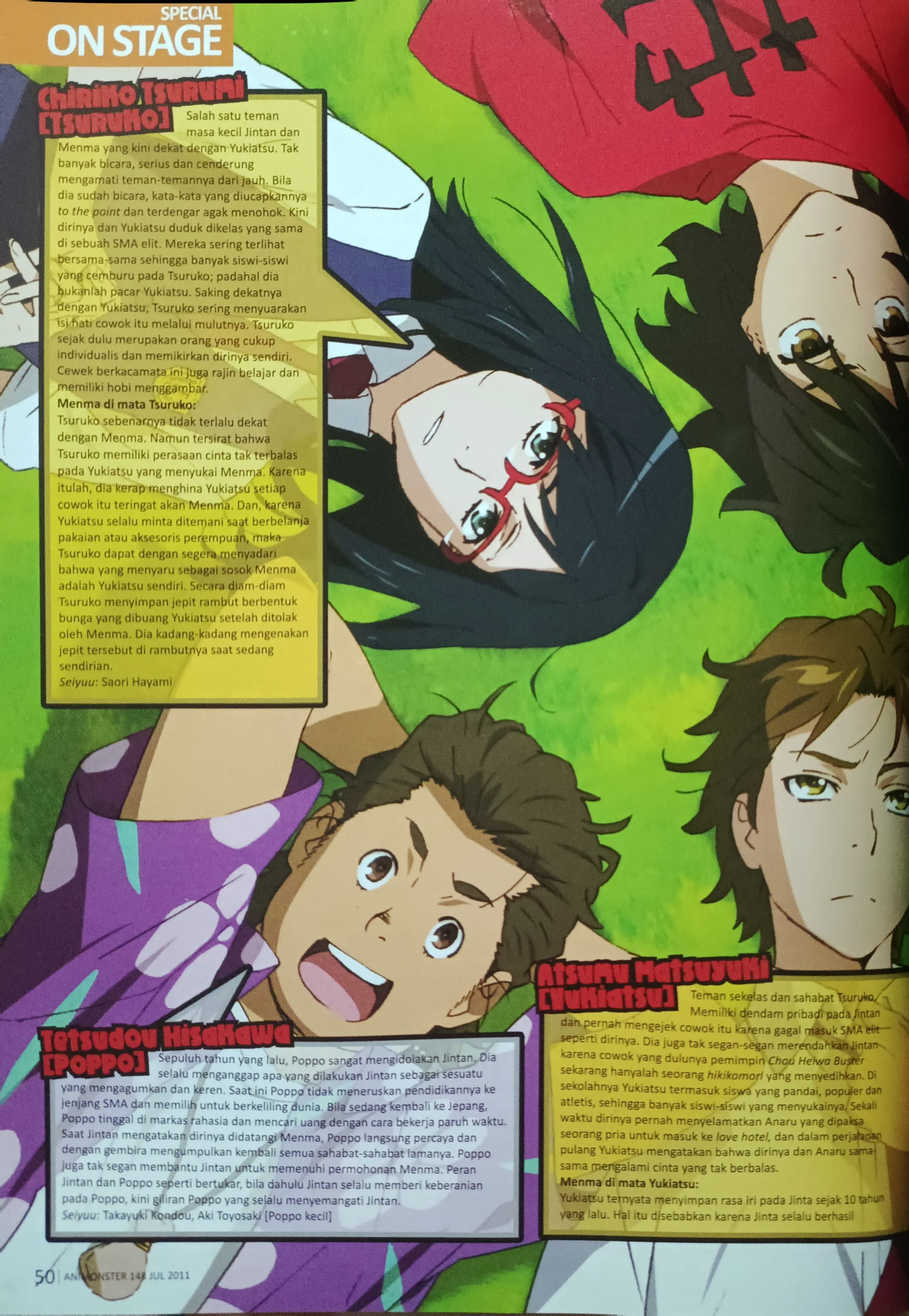
Ending theme anime ini berjudul *Secret Base ~Kimi ga Kureta Mono~ [10 years after ver.]*, dinyanyikan oleh Ai Kayano, Haruka Tomatsu dan Saori Hayami yang masing-masing merupakan *seiyuu* Menma, Anaru dan Tsuruko. Aslinya, lagu ini diambil dari *single* milik *girlband* **Zone** yang rilis 8 Agustus 2001



Di toko tempat Anaru dan Jintan bekerja paruh waktu kerap terlihat poster-poster anime /*manga* terkenal seperti seperti: *Hourou Musuko*, *Working!!*, *Sekirei* dan *Kuroshitsuji II*.



Di awal episode 6, dikisahkan Jintan merasa kaget ketika sedang menonton anime *Seikimatsu Occult Gakuin*.



Chiriko Tsurumi [Tsuruko]

Salah satu teman masa kecil Jintan dan Menma yang kini dekat dengan Yukiatsu. Tak banyak bicara, serius dan cenderung mengamati teman-temannya dari jauh. Bila dia sudah bicara, kata-kata yang diucapkannya *to the point* dan terdengar agak menohok. Kini dirinya dan Yukiatsu duduk dikelas yang sama di sebuah SMA elit. Mereka sering terlihat bersama-sama sehingga banyak siswi-siswi yang cemburu pada Tsuruko; padahal dia bukanlah pacar Yukiatsu. Saking dekatnya dengan Yukiatsu, Tsuruko sering menyuarakan isi hati cowok itu melalui mulutnya. Tsuruko sejak dulu merupakan orang yang cukup individualis dan memikirkan dirinya sendiri. Cewek berkacamata ini juga rajin belajar dan memiliki hobi menggambar.

Menma di mata Tsuruko:
Tsuruko sebenarnya tidak terlalu dekat dengan Menma. Namun tersirat bahwa Tsuruko memiliki perasaan cinta tak terbalas pada Yukiatsu yang menyukai Menma. Karena itulah, dia kerap menghina Yukiatsu setiap cowok itu teringat akan Menma. Dan, karena Yukiatsu selalu minta ditemani saat berbelanja pakaian atau aksesoris perempuan, maka Tsuruko dapat dengan segera menyadari bahwa yang menyaru sebagai sosok Menma adalah Yukiatsu sendiri. Secara diam-diam Tsuruko menyimpan jepit rambut berbentuk bunga yang dibuang Yukiatsu setelah ditolak oleh Menma. Dia kadang-kadang mengenakan jepit tersebut di rambutnya saat sedang sendirian.

Seiyuu: Saori Hayami

Tetsudou Hisakawa [Poppo]

Sepuluh tahun yang lalu, Poppo sangat mengidolakan Jintan. Dia selalu menganggap apa yang dilakukan Jintan sebagai sesuatu yang mengagumkan dan keren. Saat ini Poppo tidak meneruskan pendidikannya ke jenjang SMA dan memilih untuk berkeliling dunia. Bila sedang kembali ke Jepang, Poppo tinggal di markas rahasia dan mencari uang dengan cara bekerja paruh waktu. Saat Jintan mengatakan dirinya didatangi Menma, Poppo langsung percaya dan dengan gembira mengumpulkan kembali semua sahabat-sahabat lamanya. Poppo juga tak segan membantu Jintan untuk memenuhi permohonan Menma. Peran Jintan dan Poppo seperti bertukar, bila dahulu Jintan selalu memberi keberanian pada Poppo, kini giliran Poppo yang selalu menyemangati Jintan.

Seiyuu: Takayuki Kondou, Aki Toyosaki [Poppo kecil]

Atsumu Matsuyuki [Yukiatsu]

Teman sekelas dan sahabat Tsuruko. Memiliki dendam pribadi pada Jintan dan pernah mengejek cowok itu karena gagal masuk SMA elit seperti dirinya. Dia juga tak segan-segan merendahkan Jintan karena cowok yang dulunya pemimpin *Chou Heiwa Buster* sekarang hanyalah seorang *hikikomori* yang menyedihkan. Di sekolahnya Yukiatsu termasuk siswa yang pandai, populer dan atletis, sehingga banyak siswi-siswi yang menyukainya. Sekali waktu dirinya pernah menyelamatkan Anaru yang dipaksa seorang pria untuk masuk ke *love hotel*, dan dalam perjalanan pulang Yukiatsu mengatakan bahwa dirinya dan Anaru sama-sama mengalami cinta yang tak berbalas.

Menma di mata Yukiatsu:
Yukiatsu ternyata menyimpan rasa iri pada Jinta sejak 10 tahun yang lalu. Hal itu disebabkan karena Jinta selalu berhasil

Jinta Yadomi [Jintan]

Sepuluh tahun lalu Jintan merupakan pimpinan dari grup *Chou Heiwa Buster* yang dibuatnya bersama teman-teman. Dulu sifatnya periang dan aktif, namun setelah kematian Menma juga ibunya Jintan mulai menutup diri dan pada akhirnya menjadi *hikikomori*. Setelah *Chou Heiwa Buster* bubar, Jinta menghabiskan waktunya sendirian di rumah dengan makan, tidur atau main *game*.

Menma di mata Jintan:
Jintan sebenarnya menyukai Menma. Tetapi, karena ditanyai mengenai perasaannya secara mendadak di depan teman-temannya yang lain, Jintan malah mengatakan hal yang berlawanan dari isi hatinya. Jintan sangat terkejut saat melihat Menma yang biasanya tersenyum tiba-tiba menampakkan wajah sedih. Jintan menyesali perkataannya dan memutuskan untuk meminta maaf pada esok harinya, namun kata-kata maaf itu tidak tersampaikan karena Menma keburu meninggal. Saat Menma muncul kembali dihadapannya, Jintan mengira sosok Menma hanyalah akumulasi stres dan trauma yang muncul karena dipicu oleh sengatan hawa musim panas. Meskipun begitu, Jintan berusaha keras memenuhi permohonan Menma. Berkat Menma pula, Jintan tak lagi menutup diri dan menjalin kembali tali-tali persahabatan yang putus.
Seiyuu: Miyu Irino, Mutsumi Tamura [Jintan Kecil]

Naruko Anjou [Anaru]

Anggota grup yang menurut Tsuruko paling mudah terbawa arus maupun dipengaruhi oleh orang lain. Sebagai contoh, Anaru kini bergaul dengan Aki dan Haruna, padahal sebenarnya dia tak terlalu ingin dan kadang tak setuju dengan pemikiran mereka. Meski kelihatan jutek saat mengantar PR-PR Jintan, sebenarnya Anaru sangat *deg-degan* dan berdandan dengan niat sekali sebelum datang ke rumah cowok itu. Semasa kecil Anaru memiliki banyak *game* dan mengkoleksi *manga*. Semua koleksinya itu termasuk pernak-pernik dan *trading card* masih tersimpan dengan rapi dalam boks-boks dalam lemarinya. Menurut Jintan, cewek yang bekerja paruh waktu di toko *game* ini adalah tipe orang yang belajar dengan lamban dan pecinta kebersihan.

Menma di mata Anaru:
Anaru memiliki perasaan yang kompleks terhadap Menma. Disatu sisi, Anaru sangat mengagumi dan ingin seperti Menma, sementara disisi lain dia sangat iri pada Menma. Anaru yang sewaktu kecil berambut keriting dan berkacamata sangat ingin memiliki rambut panjang dan halus seperti Menma. Perasaan kesalnya bertambah karena Jintan yang disukainya lebih akrab dengan Menma dibanding dirinya. Pada suatu kesempatan, Anaru bertanya pada Jintan di hadapan teman-temannya: apakah Jintan menyukai Menma. Jawaban Jintan saat itu membuatnya merasa sedikit senang, namun sekaligus patah hati ketika melihat Jintan lari menghindari Menma. Setelah kematian Menma, Anaru terus-menerus menyalahkan dirinya atas peristiwa tersebut.
Seiyuu: Haruka Tomatsu

melebihi dirinya dan lebih disukai oleh teman-temannya. Sepuluh tahun yang lalu, Yukiatsu berusaha menghentikan Menma yang mengejar Jintan dan kemudian menyatakan perasaannya dengan tanda mata sebuah jepit rambut berbentuk bunga. Namun, Menma saat itu hanya memikirkan cara untuk mengejar Jintan. Merasa ditolak, jepit itu dibuangnya, dan belakangan dipungut oleh Tsuruko. Yukiatsu merasa bersalah atas kematian Menma terutama karena Menma meninggal setelah pernyataan cintanya. Hingga kini Yukiatsu merasa sensitif saat mendengar kata "Menma" apalagi yang terlontar dari mulut Jintan. Ketika penyamarannya sebagai Menma terbongkar, Yukiatsu mengatakan bahwa seharusnya Menma muncul dihadapannya untuk menghantuinya.
Seiyuu: Takahiro Sakurai, Asami Seto [Yukiatsu kecil]

Meiko Honma [Menma]

Menma yang bermata biru lahir dari ayah seorang Jepang dan ibu yang berasal dari Rusia. Sifatnya ceria, senang tertawa, namun sekaligus cengeng. Menma sangat kagum pada Jintan kecil dan mereka berdua sangat akrab. Setelah terjadi kesalahpahaman di markas besar, Menma meninggal dunia karena kecelakaan. Kemungkinan besar dia terjatuh ke dalam sungai di dekat markas [dalam animenya diperlihatkan sandal Menma mengambang dipermukaan sungai]. Sepuluh tahun kemudian Menma muncul kembali di hadapan Jintan dan meminta Jintan mengabulkan permohonannya. Wujudnya yang tampak dimata Jintan adalah Menma yang telah dewasa, namun perilaku dan caranya berbicara masih seperti saat kanak-kanak. Menma sadar dirinya telah meninggal, namun tanpa wujud kasat mata pun Menma masih bisa melakukan hal-hal seperti manusia hidup, misalnya makan, main game, memasak, memeluk, bergelayut dsb.
Seiyuu: Ai Kayano

» © Kenta Shinohara / Shueisha / SKET Dan - TV Tokyo

» Text by NOIR CIEL

SKET DANCE

Rating: 13+ **Genre:** Comedy, School **Format:** TV, Manga **Author:** Kenta Shinohara **Serialization:** Weekly Shonen Jump **Publisher:** Shueisha **Release:** 18 volumes [*ongoing*] **Director:** Keiichiro Kawaguchi **Character Design:** Manabu Nakatake **Music:** Shuhei Naruse **Theme song:** "*Kakko Warui I Love You*" by French Kiss [OP], "*Comic Sonic*" by The Pillows [ED] **Vintage:** April 2011 **Number of episodes:** 12

SUKETTO - DAN SSU!!

Masuk sekolah terlambat, bukanlah suatu hal menyenangkan. Namun, bagi **Teppei Sugihara** [*seiyuu*: Souichiro Hoshi], kekhawatiran itu entah kenapa tambah parah karena dia sekelas dengan tiga sekawan yang sangat unik [kalau nggak mau dibilang aneh]. Mereka adalah **Bossun**, **Himeko** dan **Switch**. Ketiganya anggota klub yang berslogan "Ada untuk membantu siapapun yang kesulitan", SKET [*Support Kindness Encouragement Troubleshoot*] *Dan*. Pada kenyataannya, kebanyakan siswa dan guru menganggap mereka seperti "pekerja serba bisa" dan cenderung memasukkan permohanan sepele seperti mencari barang hilang atau membersihkan halaman. Belakangan, walau sempat mendapat masalah, Teppei merasakan sendiri betapa ketiga orang unik itu memang tidak asal bicara. Karena itu, setelah SKET *Dan* membantunya lepas dari penindasan teman SD-nya yang kebetulan bersekolah di SMA Kaimei pula, Teppei pun mulai memberanikan diri untuk mengekspresikan diri. Bossun menanggapi hal ini dengan sebal karena tidak jadi dapat anggota baru, apalagi karena mereka tetap miskin permohonan bermutu.

Sudah jadi ketentuan umum bahwa sebuah klub memiliki seorang guru pengawas. Terlepas dari kegiatannya yang masih sangat transparan [baca: tidak dianggap], SKET *Dan* pun tidak terkecuali. Hanya saja, sang guru yang akrab dipanggil **Chuu-san** sama saja uniknya dengan mereka. Guru kimia ini hobi melakukan eksperimen dan kebanyakan hasilnya kalau tidak meledak pasti punya efek ngawur, yang kemudian memaksa tiga sekawan SKET *Dan* ikut repot karenanya. Namun, seperti biasa, walau diiringi keluhan dan protes, mereka tidak membiarkan begitu saja orang yang kesulitan. Siswa Kaimei pun, walau tidak banyak, kerap mendatangi mereka untuk minta bantuan. Salah seorang yang terbantu oleh mereka adalah **Shinzo Takemitsu**, ketua klub *kendo* yang kemudian menjadi salah seorang teman dekat para SKET *Dan*. Lalu ada pula rival Switch, **Reiko Yuuki** yang selalu masuk ke ruang klub dengan gaya film horor. Selain siswa Kaimei, lewat sebuah kasus yang nyaris berujung perkelahian serius, Himeko juga mendapat "pengikut" dari SMA lain, yang ternyata menggemarinya selaku *Onihime*. Namun, tak melulu mereka bersenang-senang. Keberadaan SKET *Dan* sempat dianggap sebagai pengganggu oleh wakil ketua OSIS, **Sasuke Tsubaki**. Lewat pertandingan drama untuk anak-anak taman bermain, semangat persaingan di antara SKET *Dan* dan OSIS kerap timbul, walau kebanyakan diawali oleh Bossun dan Tsubaki yang sama-sama tidak mau kalah.

Dibalik keceriaan mereka yang sekarang, setiap anggota SKET *Dan* menyimpan luka lama di masa lalu. Bossun, di usianya yang ke-15 mengetahui kalau dirinya sebatang kara, dan ibu yang dikenalnya ternyata sahabat dari almarhum orangtuanya. Himeko mengalami pengkhianatan menyakitkan dari orang yang dianggap sahabatnya, sehingga sempat tidak percaya orang lain--sampai bertemu dengan Bossun. Sedangkan Switch sempat menjadi *hikikomori* karena kematian adiknya, yang juga menjadikannya tak pernah bicara lagi. Karena masa lalu serta benang merah bernama Bossun itulah ketiganya menjadi seperti sekarang--mereka tahu bahwa ada yang sebenarnya butuh sekedar perhatian atau pemahaman, yang bagi orang lain mungkin merupakan hal sepele. Bahwa dalam pelaksanaannya mereka mungkin dipandang aneh, bahkan *norak* oleh siswa lain sama sekali tidak terpikir oleh ketiganya. Dan perlahan-lahan, hubungan mereka baik antar SKET *Dan* maupun dengan orang-orang di sekitar mereka...

THE HELPERS AND THE ONES GOT HELPED

BOSSUN [YUSUKE FUJISAKI]

Tokoh utama yang seringkali diejek [dan sangat merasa] tidak cocok jadi tokoh utama. Selalu mengenakan topi bertanduk kecil dan *google* yang merupakan ciri khas **Popman** *super hero* favoritnya. Seringkali bertindak bodoh, dan asal ngomong, tapi kalau dikasari oleh orang lain langsung terluka dan menangis seperti anak kecil. Mendirikan SKET *Dan* dengan tujuan membantu orang, dan itu bukanlah sekedar janji semata. Awalnya kecewa dan marah pada kondisinya yang kehilangan orangtua di hari kelahirannya, namun surat pertama dan terakhir dari sang ayah membuatnya berubah seperti sekarang; menghargai teman, tidak akan mengkhianati orang, dan takkan memalingkan wajah dari orang yang sedang kesulitan. Serba bisa, cerdas, namun kerap diikuti oleh nasib *apes* yang tak kalah kuatnya. Belakangan, Bossun mengetahui bahwa dia memiliki seorang adik-saudara kembar yang diasuh oleh orang lain, yang sebenarnya secara samar-samar telah dirasakannya semenjak pertemuan pertama mereka.
Seiyuu: Hiroyuki Yoshino

HIMEKO [HIME ONIZUKA]

Sahabat sekaligus teman berantem Bossun. Bicara dengan logat Kansai, dan acapkali meletus serta menggunakan kekerasan, walau masih dalam batas yang tidak akan melukai lawan, karena pada dasarnya, Himeko bukanlah *Onihime* haus darah seperti yang diisukan orang-orang. Julukan *Onihime* diperolehnya sewaktu SMP, dan ironisnya karena dia bermaksud menolong temannya, namun malah mendapat pengkhianatan sebagai gantinya. Kejadian pahit itu kemudian berujung pada kabar angin yang membawa banyak tantangan dari preman. Tapi, tak pernah sekalipun Himeko yang memulai duluan. Sangat menyayangi Bossun dan Kapten yang merupakan teman sejati pertama baginya, sehingga kalau sudah menyangkut keduanya--terutama kemudian Bossun-- Himeko pasti takkan menolak. Selalu menenteng stik *hockey* dan mengulum lolipop merek *Perolipop*--permen yang dijabarkan pengarang sebagai "permen dengan rasa makanan yang enak dimakan biasa, bukan jadi rasa permen".
Seiyuu: Ryouko Shiraishi

SWITCH [KAZUYOSHI USUI]

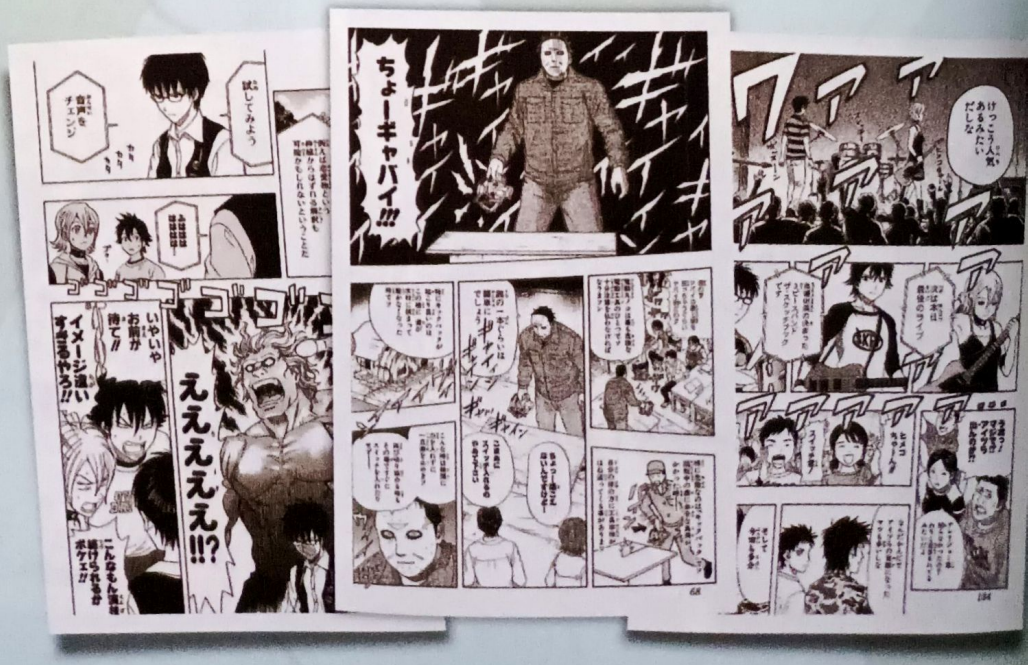
Cowok berkacamata ini tidak pernah bicara menggunakan mulutnya. Alih-alih, dia selalu menggunakan *software* dalam *notebook* yang kerap dibawanya. Berwajah datar, namun sebenarnya cukup menyebalkan, seperti yang terlihat dari gaya bahasanya di internet. Walau begitu, dia sama dengan Himeko dan Bossun--tidak akan membiarkan orang yang butuh pertolongan. Sewaktu kelas 1 SMA, kehilangan adik kandungnya karena sebuah kebohongan kecil yang diucapkannya. Tragedi itu membuatnya mengubah penampilan jadi seperti adiknya, dan dia meminta orang untuk memanggilnya dengan nama Switch--yang sebenarnya merupakan nama panggilan adiknya. Sempat menjadi *hikikomori* sampai kemudian bertemu Bossun, yang sepertinya berhasil mengobati perasaannya. Menangani data dan informasi dalam SKET *Dan*, dan cukup akrab dengan para *otaku* di sekolah, yang biasa dimanfaatkannya pula untuk mencari info. Fans Momoka semenjak gadis itu debut, tapi tidak pernah KKN dalam mengikuti konser atau pentas gadis itu, menjadikan Momoka diam-diam menaruh hati padanya.
Seiyuu: Tomokazu Sugita

SASUKE TSUBAKI

Wakil ketua OSIS yang kaku, tegas, penuh rasa keadilan dan tidak pernah mau kalah dengan Bossun. Walau diawali dengan sangat buruk, di dalam hatinya Tsubaki mengakui kemampuan dan kebaikan hati Bossun. Menguasai bela diri dan secara fisik cukup kuat, tapi seleranya dianggap sangat jelek untuk beberapa hal, desain kaos misalnya. Putra tunggal dari sebuah klinik, namun ketika berusia 15 dia mengetahui kalau dirinya bukanlah anak kandung orangtuanya. Tapi, dia tetap mencintai dan bangga menjadi anak orangtua angkatnya. Walau menyangkal keras, diam-diam dia paham kalau Bossun dan dirinya memang banyak kesamaan. Setelah mengetahui kalau dirinya dan Bossun adalah saudara kembar, hubungannya dengan Bossun sedikit lebih dekat, dan Tsubaki lebih sering mendatangi SKET *Dan* untuk minta bantuan atau sekedar saran.
Seiyuu: Hiro Shimono

KAPTEN [CHIAKI TAKAHASHI]

Kapten klub *softball*, yang juga salah seorang sahabat Himeko. Dialah orang pertama yang menyapa Himeko di SMA, yang kemudian disusul oleh Bossun. Seperti halnya Bossun, sikapnya pada Himeko tak berubah sekalipun tahu masa lalu gadis itu. Salah satu dari sedikit siswa yang tahu sisi baik para SKET *Dan*, yang memang mudah sekali menimbulkan salah paham.
Seiyuu: Satomi Sato



MOMOKA KIBITSU

Gadis *yankee* dari sekolah lain yang mengaku-aku sebagai *Onihime*. Sempat mencari masalah dengan Himeko, namun setelah melihat sendiri kekuatan Himeko yang sesungguhnya jika serius, terungkap kalau dia sebenarnya fans *Onihime*, dan sejak itu mereka menjadi teman dekat. Memanggil Himeko dengan sebutan *Neesan*, tapi dengan teganya selalu *cuek* pada Bossun. Tidak pintar berteman, sehingga sangat menyukai SKET *Dan* yang selalu menyambutnya dengan tangan terbuka. Setelah pentas drama boneka, Momoka memulai debut sebagai *seiyuu*, dan entah kenapa pelan-pelan karirnya menanjak; menjadi pemain drama panggung, dan penyanyi. Punya banyak sekali penggemar, termasuk Switch dan Reiko. Dan kebanyakan penggemarnya mengagumi keuletannya hingga mencapai posisinya sekarang.
Seiyuu: Marina Inoue

SHINZO TAKEMITSU

Samurai nggak kesampaian, itulah julukan bagi kapten klub *kendo* ini. Kemampuannya tidak jelek, tapi karena efek permen penyegar yang kerap dimakannya sebelum bertanding, dia selalu kalah dalam pertandingan resmi. Punya seorang adik laki-laki bernama **Shinpei**, yang dulunya juga memelajari *kendo* seperti dirinya. Hubungan dengan adiknya sempat renggang, namun campur tangan SKET *Dan* berhasil mendamaikan keduanya kembali, menjadikan kelompok unik tersebut sangat istimewa bagi Shinzo.
Seiyuu: Kenta Miyake

REIKO YUUKI

Anggota klub *Occult*. Kepercayaannya pada hal-hal gaib, otomatis menempatkannya pada posisi berlawanan dengan Switch yang rasional. Tapi, bagi pihak ketiga, hubungan mereka sebenarnya terlihat seperti teman baik. Reiko juga kerap khawatir jika Switch bertindak tidak lazim, seperti ketika cowok itu terlihat tidak sehat di wisata sekolah, dan bersedia mengutuk kalau memang Switch ingin mencelakai seseorang. Sewaktu SMP, Reiko tidaklah sesuram dan memuja okultisme seperti sekarang. Penolakan seorang cowok membuatnya jadi separah sekarang, walau Reiko sendiri tidak memikirkannya lagi sampai Switch membantunya sedikit "balas dendam" karena menganggap gadis itu tidaklah buruk, terlepas dari hobi mereka yang sangat bertolak belakang.
Seiyuu: Fumiko Orikasa

ROMAN SAOTOME

Cewek yang seolah salah komik, itulah kalimat yang paling tepat untuk menggambarkan anggota klub komik ini. Kadang-kadang pengelihatannya terhalangi oleh *Otome Filter* sehingga hal-hal yang sangat biasa pun jadi sangat romantis dan *shojo manga* sekali di matanya. Naksir Bossun berkat *Otome Filter* yang menjadikan Bossun terlihat seperti cowok keren yang menolong anak anjing yang kehujanan, padahal yang sebenarnya terjadi adalah Bossun memungut handuk yang jatuh di genangan air. Tapi, terlepas dari sifatnya yang ajaib dan bakat gambarnya yang sangat menyedihkan, gadis ini juga merupakan salah seorang pendukung dan teman baik bagi SKET *Dan*.
Seiyuu: Ai Kayano

CHU-SAN [TETSUJI CHUMA]

Guru kimia yang selalu tampak ngantuk, dan tidak pernah muncul di ruang klub kecuali untuk minta tolong. Kadang-kadang, SKET *Dan*-lah yang numpang di ruang kerjanya, menjadikan hubungan mereka seperti teman dekat alih-alih guru-murid. Bukti nyata jenius dan bodoh hanyalah setipis kertas. Punya banyak penemuan, terutama obat-obatan yang memang terbukti manjur, seperti obat "awet muda", yang efeknya memudakan peminumnya 10 tahun, atau obat hipnotis, dan obat tukar jiwa.
Seiyuu: Jouji Nakata

REMI MISORA

Guru baru yang menjadi wakil Chu-*san*. Orangnya kikuk, seringkali mempermalukan diri, tapi kesungguhan serta keramahannya membuatnya disukai oleh murid-murid. Menyukai Chu-*san* yang juga selalu membantunya setiap kali dia melakukan kecerobohan, dan bahkan telah mendapat "restu" dari **Suzu**, putri Chu-*san* lewat pernikahannya yang pertama. Sempat meragukan perasaan dan hubungan mereka, namun lamaran serius Chu-*san* mengembalikan rasa percaya dirinya, dan tampaknya hanya menunggu waktu saja hingga mereka benar-benar menikah.

SOJIRO AGATA

Ketua OSIS yang sangat santai, seolah semua lakon serius ditimpakannya pada Tsubaki. Tapi, seperti halnya Tsubaki, Agata sangat bertanggung jawab dan menjunjung tinggi "pertarungan adil". Tidak segan-segan untuk minta maaf secara langsung kalau memang pihaknya berbuat salah. Tertarik pada kemampuan Bossun, dan bisa dibilang dialah satu-satunya orang yang pernah mengalahkan Bossun dalam pertandingan yang menggunakan otak. Agak *sister complex*, dan kalau sudah berurusan dengan sang adik, semua ketenangannya bisa langsung lenyap. Menitipkan OSIS Tsubaki selaku penerusnya, dan pada Bossun, yang juga tak kalah dipercayainya.
Seiyuu: Tomokazu Seki

SAAYA AGATA

Ketika pertama kali gadis ini muncul, Bossun dan Switch langsung kasak-kusuk karena melihat betapa banyak poin dari dirinya yang merupakan ciri khas *heroine* game *lovesims*. Yang paling menonjol adalah *twin tail* serta sifat *tsundere*-nya. Walau tak jarang keki dibuatnya, Bossun dan kawan-kawannya bersedia membantu Saaya untuk menyembuhkan *tsundere*-nya terhadap cowok. Kebaikan SKET *Dan*, terutama Bossun, membuat Saaya mulai tertarik padanya, tapi dia sedikit sungkan karena melihat kedekatan Bossun dan Himeko.

SCORE

STORY	★★★★½
HUMOUR	★★★★
DRAMA	★★★★½
ART	★★★½
ANIMATION	★★★★

+ Drama dan komedi dipadu dengan sangat bagus. Setiap kali masuk ke drama yang cenderung serius seperti masa lalu Swicth, pasti diberi "pembukaan" sehingga pembaca / penonton tidak akan terkejut karena *mood swing*.

− Kadang-kadang *joke* yang ditampilkan terlalu berlebihan--walaupun tidak lantas jadi *fanservice*. Selain itu *pace* cerita juga tergolong lambat.

Kabaru

» Text by Cynthia

Official website milik CLAMP mengumumkan pada awal Juni lalu bahwa mereka akan menamatkan *manga* ***Kobato.*** dalam edisi Agustus majalah Newtype keluaran Kadokawa Shoten. *Manga* ini pertama kali diserialisasikan dalam Newtype sejak edisi November 2006, dan kemudian dimuat pula dalam Newtype USA pada awal 2007. *Manga* ini juga telah diangkat menjadi anime yang tayang pada tahun 2009-2010. Berkisah tentang gadis muda bernama Kobato yang turun dari langit demi menyembuhkan luka hati seseorang untuk memenuhi isi botol misterius yang dimilikinya.

Manga ***Kono Sekai no Katasumi ni*** yang merupakan karya Fumiyo Kono dikabarkan akan diangkat menjadi *live action*. Tayangan spesial TV yang tayang 5 Agustus mendatang ini akan dibintangi oleh Keiko Kitagawa, Shuusaku Houjou, Rin Shiroki, Mokomichi Hayami dan Mana Ashida. *Manga* yang berhasil memenangkan *Excellence Prize* dalam 13th Japan Media Arts Festival ini berkisah tentang seorang pengantin bernama Suzu Urano yang pindah ke kota Kure di pesisir Hiroshima. Suzu berusaha melalui masa-masa sulit pasca PD II dengan tekad bulatnya.

Studio anime Sunrise mengumumkan pada medio Juni bahwa serial *Gundam* terbaru: ***Kidou Senshi Gundam AGE*** akan disutradarai oleh Susumu Yamaguchi. Yamaguchi sebelumnya telah lama malang melintang di dunia anime Jepang. Beliau menyutradarai sebagian besar anime *Keroro Gunsou* dan menjadi *key animator* dalam anime *MS Gundam 0083: Stardust Memory*, *MS Gundam Seed* dll. Bila tak ada perubahan, anime ini akan tayang di MBS dan TBS pada Oktober mendatang.

Majalah Weekly Shonen Champion terbitan Akita Shoten mengumumkan bahwa penulis Hitoshi Iwaaki dan *mangaka* Masaaki Nakayama akan berkolaborasi untuk membuat serial baru *manga* ***Black Jack***. *Manga* tentang dokter jenius ini aslinya adalah karya Osamu Tezuka yang pertama kali dirilis pada 1973. Serial *Black Jack* baru ini akan dimulai serialisasinya pada Weekly Shonen Champion edisi 41 yang terbit 8 September 2011.

Fuyumi Ono dan **Ryu Fujisaki** akhirnya menuntaskan serialisasi *manga* horor ***Shiki*** dalam majalah *Jump Square* edisi Juli 2011 yang diterbitkan oleh Shueisha. Mulanya Ono menulis novel Shiki pada 1998, dan kemudian *light novel* ini diadaptasi menjadi *manga* oleh Fujisaki pada 2007. Sepanjang serialisasinya *Shiki* telah dibukukan menjadi 11 jilid *tankoubon* dan terjual sebanyak kurang lebih 2.2 juta kopi. *Manga* ini berkisah tentang Sotoba, desa kecil yang letaknya terpencil di gunung. Penduduk desa ini kemudian banyak yang tewas secara misterius. Belakangan diketahui bahwa desa ini diserang oleh vampir.

Majalah Monthly Dragon Age terbitan Fujimi Shobo memuat kabar bahwa *season* kedua dari anime ***Kore wa Zombie Desuka?*** akan segera dibuat. Anime ini diangkat dari *light novel original* yang ditulis oleh Shinichi Kimura sejak tahun 2009. *Season* pertama *Kore wa Zombie Desuka?* sendiri telah tayang di beberapa TV Jepang pada Januari hingga Maret 2011. Anime ini mengisahkan pelajar SMA, Ayumu Aikawa yang tewas terbunuh dalam kasus pembunuhan berantai misterius. Ayumu kemudian dibangkitkan oleh seorang *necromancer* bernama Yuu, dan kini dirinya menjadi *zombie*.

Setelah *Iron Man*, *Wolverine* dan *X-Men*, kini giliran ***Blade*** yang diangkat menjadi anime oleh Studio MADHOUSE. *Official website* untuk anime adaptasi dari Marvel Comic ini pun telah memasang sebuah *trailer* berdurasi sekitar 26 detik yang memperlihatkan kisi-kisi anime ini pada *fans* yang penasaran. Akio Ohtsuka, Tsutomu Isobe, Maaya Sakamoto dan Osamu Saka adalah beberapa nama *seiyuu* yang terlibat dalam anime *Blade*. Bila tak ada perubahan jadwal, anime yang disutradarai oleh Mitsuyuki Masuhara ini akan tayang di saluran Animax [Jepang] pada 1 Juli 2011.

Weekly Oricon Chart Manga
[~June 13, 2011]

1. Naruto 56 - 538.406
2. Bleach 50 - 387.322
3. Bakuman. 13 - 270.024
4. D.Gray-man 22 - 210.793
5. Mahou Shoujo Madoka Magica 3 - 157.384
6. STEEL BALL RUN 24 - 121.589
7. Tomehane! Suzuri Koukou Shodoubu 8 - 96.961
8. Gate 7 1 - 93.210
9. I Am a Hero 6 - 92.558
10. CLAYMORE 20 - 88.247

Monthly Oricon Chart Anime Song
[April 2011]

1. Inazuma Eleven Character Song Original Album - Various Artists
2. Stories - Hiroshi Kamiya + Daisuke Ono
3. SUPERNOVA - GRANRODEO
4. Macross F Sayonara no Tsubasa netabare album the end of "triangle" - Sheryl Nome starring May'n & Ranka Lee = Megumi Nakajima produced by Youko Kanno
5. Letters to U - LiSA
6. EXIT TUNES PRESENTS GUMism from Megpoid [Vocaloid] - Various Artists
7. Light In a Small Prism - LISP
8. Symphonic Album Victoria Cross - JAM Project
9. Inazuma Eleven Song Collection ~Choujigen Theme Song Shuu! (1)~ - Various Artists
10. TV Anime "IS <Infinite Stratos>" OST - Hikaru Nanase

MAGIC OFFER OF THE YEAR!
LIMITED PACKAGE ONLY 1000 PCS

DAPATKAN PAKET MAJALAH CINEMAGS EDISI HARRY POTTER 7-1 DAN HARRY POTTER 7-2 SEKALIGUS HANYA RP. 100.000,-!

BONUS LENGKAP!!!

TERMASUK CINEMAGS EDISI 145 HARRY POTTER 7-2 YANG BERUPA FIREBOLT BROOM REPLICA, HARRY POTTER SECRET BOOK COLLECTOR EDITION, LETTER FROM HOGWARTS, THE MARAUDER'S MAP, MINISTRY OF MAGIC IDENTITY CARD DITAMBAH HADIAH LANGSUNG ELDER WAND!

100 PEMESAN PERTAMA AKAN MENDAPATKAN KESEMPATAN UNTUK DIUNDI MEMENANGKAN **1 BUAH MUG GRYFFINDOR.**
PESAN DARI SEKARANG, JANGAN SAMPAI KEHABISAN

HUB: 022 4216657 / 021 39830999

NOTES:
EDISI REGULAR CINEMAGS COVER CAPTAIN AMERICA EDISI 145 EDISI TETAP TERBIT DENGAN HARGA SPECIAL BONUS FIREBOLT BROOM REPLICA & HARRY POTTER SECRET BOOK COLECTOR EDITION

QUICK READ

» © Reiko Momochi 2008
» Text by **Cynthia**

Inochi

Reiko Momochi adalah *mangaka* yang lahir di Tokyo pada 25 Februari. Sejak debutnya, *mangaka* bergolongan darah A ini telah menghasilkan beberapa judul *manga* antara lain *Itami*, *Himitsu*, *Memai*, *Uwasa*, *Namida*, *Tobira*, *Deai*, *Kizuna* dan *Kokoro*, yang bila dicermati hampir seluruhnya ditulis dengan 3 huruf *hiragana;* kecuali *Kamisama ni Misuterareta 20-kakan* atau *Tomodachi Gokko* dsb. ***Inochi*** [*Life*] sendiri adalah karya Momochi-*sensei* yang diserialisasikan pada majalah Dessert keluaran Kodansha. Seperti karya buatan Momochi-*sensei* yang lain, *Inochi* mengangkat tema tentang remaja yang menghadapi segudang permasalahannya. Dalam waktu dekat, *manga* ini akan diterbitkan pula di Indonesia oleh **m&c**. Seperti apa selengkapnya? Mari kita simak…

Rating: 15+ **Genre:** Psychological, Slice of Life, Tragedy, Romance, Shoujo **Format:** Manga **Author:** Reiko Momochi **Vintage:** December 2008 **Serialization:** Dessert **Publisher:** Kodansha **Release:** 5 volumes [*end*]

Nobara dan **Kotori Suzuki** adalah saudara kembar. Penampilan mereka sangat identik dan sulit dibedakan, namun keduanya memiliki sifat yang berbeda. Kotori cenderung penurut dan tak banyak tingkah, sementara Nobara memiliki sifat yang cukup bandel. Saat duduk di kelas 6 SD, mereka beserta **ayah** dan **ibu** pergi *camping* di gunung. Ayah mengingatkan si kembar agar tidak bermain di sungai karena arusnya bisa tiba-tiba menjadi deras. Baru saja diperingatkan, Nobara malah langsung bermain di sungai. Secara tak sengaja Nobara terpeleset dan terbawa arus, untunglah dia selamat karena berhasil berpegangan pada batu. Akan tetapi, malang bagi ayah yang menceburkan diri ke sungai untuk menyelamatkan Nobara, kepalanya terantuk batu dan akhirnya tewas tenggelam. Kepergian ayah yang mendadak membawa duka yang dalam bagi anggota keluarga Suzuki. Dalam sehari rambut ibu yang hitam legam bahkan berubah menjadi putih seluruhnya. Ibu menyalahkan Nobara atas kematian ayah, dia berharap ayah tak pernah menyelamatkan Nobara. *Shock* atas perkataan ibunya, Nobara kemudian memutuskan untuk tinggal bersama **nenek**.

Empat tahun kemudian, Nobara dan Kotori yang berusia 16 tahun kini semakin mirip dan hampir tak bisa dibedakan. Seminggu sekali mereka berdua secara diam-diam bertukar tempat, Kotori menyamar sebagai Nobara lalu pergi bekerja paruh waktu, sementara Nobara menyamar sebagai Kotori dan menemui ibu. Biasanya mereka bertemu di taman yang ada di dekat rumah lalu bertukar pakaian dan barang bawaan di toilet umum yang ada di sana. Tak ada seorang pun yang mengetahui rahasia pertukaran mereka kecuali **Yuuwa**, pacar Nobara. Semua itu berjalan lancar hingga pertukaran mereka di hari ulang tahun ibu. Nobara yang senang karena ibu berharap agar mereka bertiga bisa kembali serumah datang terlambat ke taman tempat Kotori menunggu. Kotori tak ada di tempat tersebut, dan ketika ponselnya dihubungi pun tidak diangkat. Nobara berusaha mencari ke semua tempat

yang mungkin didatangi Kotori, namun nihil. Kotori juga tidak pulang ke rumah ibu maupun ke rumah nenek. Saat menunggu dengan cemas, nenek beserta beberapa polisi datang ke rumah dan meminta ibu serta Nobara datang ke kantor polisi. Ternyata "Nobara" [yang sebenarnya adalah Kotori] ditemukan tewas di semak belukar tak jauh dari taman tempat mereka berdua seharusnya bertemu. Ibu dan nenek menangisi jenazah "Nobara" sementara Nobara sendiri hanya bisa terpaku tak percaya. Ibu yang *shock* bahkan jatuh pingsan. Nobara bimbang, dia sebenarnya ingin mengungkap bahwa yang tewas adalah Kotori, namun keadaan ibunya yang lemah secara mental membuatnya urung. Nobara kemudian menukar buku harian Kotori dengan miliknya untuk mengelabui polisi yang memastikan identitas "Nobara". Saat pemakaman "Nobara" dilangsungkan, Nobara mengucapkan perpisahan pada Kotori dan juga pada dirinya sendiri karena mulai saat itu dirinya akan terus hidup sebagai Kotori demi ibu. Sandiwara Nobara hampir terbongkar karena di upacara pemakaman itu Yuuwa mengenali penyamarannya. Yuuwa sangat senang karena pacarnya selamat, namun Nobara menegaskan bahwa dirinya kini adalah Kotori dan meminta Yuuwa menjaga rahasia tersebut.

Seminggu kemudian, **Manabu Gotouda**, tersangka pembunuh Kotori pun berhasil ditangkap oleh polisi. Kasus pembunuhan "Nobara" menjadi pembicaraan dimana-mana dan muncul pula kabar-kabar miring yang membuat Nobara dan nenek kewalahan. Meski tak didukung bukti-bukti kuat, persidangan tetap dilangsungkan. Saat pengadilan berlangsung Gotouda menyatakan bahwa dirinya tak bersalah karena tak merasa melakukan pembunuhan atas "Nobara". Dia mengatakan saat itu dirinya berada dibawah pengaruh stimulan yang membuatnya kurang waras. Pernyataannya itu juga diperkuat dengan keterangan saksi juga pembelaan pengacara Gotouda. Sidang atas kasus ini berjalan alot selama 8 bulan, dan berakhir dengan kekalahan pihak korban. Gotouda diputuskan tak bersalah dan sesaat sebelum meninggalkan ruang sidang, Nobara menangkap senyuman kemenangan yang tersungging di bibir cowok itu.

Dua tahun telah berlalu semenjak kematian Kotori. Di tengah keramaian Nobara secara kebetulan memungut SIM yang ternyata milik Manabu Gotouda yang tak tentu rimbanya sejak dinyatakan tak bersalah oleh pengadilan. Dia pun mendatangi alamat yang tertera pada SIM tersebut, dan ternyata dirinya disambut oleh **Himeno**, temannya saat masih hidup sebagai Nobara. Ternyata tempat itu adalah tempat tinggal pacar Himeno, yaitu **Manabu Murase**. Murase memang memiliki rupa yang berbeda dengan Gotouda, Nobara pun mulanya bersikap biasa saja. Namun sepandai-pandainya menyembunyikan bangkai toh baunya akan tercium. Setelah ibu meneriaki Murase dengan sebutan "Gotouda" dan beberapa kejanggalan lain, Nobara melihat Murase keluar dari klinik bedah plastik dan karyawan klinik tersebut memanggil Murase dengan nama Gotouda! Benarkah Murase dan Gotouda adalah orang yang sama? Mengapa Murase berbohong mengenai jati dirinya? Di lain pihak, nenek mulai menyadari kejanggalan pada perilaku cucunya. Apakah Nobara mampu melanjutkan sandiwaranya sebagai Kotori?

Warning: SPOILER ALERT!

Characters

Nobara Suzuki

Gadis yang tadinya memiliki sifat periang ini merasa bertanggung jawab atas kematian ayahnya yang tenggelam saat berusaha menyelamatkan dirinya yang nyaris terbawa arus sungai. Nobara kemudian tinggal bersama sang nenek dan bila sedang rindu, dia menyamar sebagai Kotori untuk menemui ibunya. Sebagai orang yang terakhir ditelepon Kotori sebelum meninggal, Nobara merasa bersalah karena tak mendengarkan omongan kakaknya hingga selesai. Nobara bertekad untuk membuat pembunuh Kotori diberi hukuman yang seberat-beratnya.

Kotori Suzuki

Kakak kembar Nobara yang hidupnya berakhir mengenaskan di tangan Gotouda. Semasa hidup gadis berkacamata ini memiliki sifat ramah, lembut dan cenderung penurut. Karena sekolahnya melarang para murid untuk bekerja paruh waktu, maka Kotori dengan senang hati bertukar posisi dengan Nobara selama beberapa jam, sekali dalam seminggu. Kotori sangat menyayangi Nobara dan berharap adiknya itu mau kembali tinggal bersama dirinya dan ibu.

Natsuko Suzuki

Ibu si kembar Kotori dan Nobara. Ketika suaminya meninggal, Natsuko merasa sangat kehilangan sampai-sampai menyalahkan Nobara. Belakangan dirinya sadar bahwa tindakannya salah karena membuat Nobara tak hanya merasa kehilangan ayah, namun juga seorang ibu. Depresi karena kasus pembunuhan "Nobara", Natsuko sempat melakukan percobaan bunuh diri namun gagal karena keburu ketahuan oleh putrinya. Setelah lolos dari maut, dirinya mengalami gangguan ingatan dan ingatannya mundur hingga ketika Kotori dan suaminya masih hidup.

Manato Suzuki

Ayah Kotori dan Nobara yang mesra pada istrinya. Meninggal dunia di usia 36 tahun ketika hendak menyelamatkan Nobara yang terbawa arus sungai.

Nenek Yamasaki

Nenek Kotori dan Nobara sekaligus ibu Natsuko. Setelah kematian Manato, dirinyalah yang mengurus Nobara. Pasca kematian Kotori, nenek adalah orang yang mendukung Nobara agar melindungi ibunya. Bila dibandingkan dengan Nobara dan Natsuko, nenek adalah orang yang sangat tegar hatinya.

Yuuwa

Pacar Nobara yang mengetahui rahasia pertukaran identitas Nobara-Kotori. Bertekad untuk selalu memegang teguh rahasia pertukaran tersebut karena dirinya menyayangi Nobara dengan sungguh-sungguh. Meski Nobara beberapa kali memintanya mencari pacar baru, Yuuwa bersikukuh menyayangi Nobara dan bersedia mempertaruhkan nyawa dan nama baik demi membalaskan dendam Nobara pada Gotouda.

Manabu Gotouda

Pria berusia 21 tahun yang membunuh Kotori. Mengaku memiliki kelainan dan menggunakan stimulan sebelum insiden "Nobara" terjadi. Hal tersebut membuatnya tak perlu menanggung hukuman.

Manabu Murase

Pacar Himeno yang memiliki tato bergambar *barcode* seperti yang dimiliki Gotouda. Meski awalnya menyangkal, belakangan dirinya mengaku di hadapan Himeno dan Nobara bahwa dirinya sebenarnya adalah Gotouda. Murase lalu meminta maaf sambil berlutut bahkan meminta Nobara mengambil nyawanya sebagai ganti nyawa Kotori. Tak lama berselang, temannya muncul dan mengatakan bahwa apa yang dilakukan Murase adalah untuk menebus dosa atas kecelakaan lalu lintas yang terjadi beberapa tahun sebelumnya. Benarkah?

Himeno

Sahabat Nobara semasa SMA yang kini sedang mengandung anak Murase. Rencananya anaknya akan diberi nama "Nobara". Sayangnya, Himeno keguguran karena kecelakaan saat membonceng motor yang dikendarai Murase.

Kenji

"Asisten" yang merekam aksi Gotouda menghabisi Kotori. Belakangan DVD berisi rekaman insiden tersebut ditemukan oleh Nobara di apartemen Murase.

SCORE

STORY	★★★★½
CHARA DEV.	★★★★½
ARTWORK	★★★½
PLOT	★★★★½

+ Menawarkan cerita yang berbeda dibandingkan *shoujo manga* pada umumnya.

− Depresif.

» © Katsutoshi Kawai 2007
» Text by **Asun**

Tomehane!

Kaligrafi di Jepang disebut sebagai shodo, yang berarti cara menulis. Meskipun shodo adalah salah satu kekayaan dari kebudayaan kuno Jepang yang telah dipelajari selama 3000 tahun, namun masyarakat Jepang masih mempertahankannya. Katsutoshi Kawai kemudian menuangkan tema shodo dalam manga ciptaannya berjudul Tomehane!.

Rating: 13+ **Genre:** Comedy, Romance, School **Format:** Manga **Author:** Katsutoshi Kawai **Vintage:** May 2007 **Serialization:** Big Comic Spirits & Young Sunday **Publisher:** Shogakukan **Release:** 8 volumes [*ongoing*]

Story

Sejak kelas 2 SD hingga 3 SMP, **Yukari Ooe** tinggal di Prince Edward Island, Kanada. Namun, karena ayahnya berhenti kerja, Yukari terpaksa harus pindah ke rumah neneknya di kota Kamakura di Prefektur Kanagawa, Jepang. Di Jepang, Yukari mendaftarkan diri ke SMA Suzuri yang memiliki 1600 pelajar dengan 21 klub olah raga dan 33 klub kebudayaan.

Pada upacara masuk sekolah, Yukari jatuh cinta pada pandangan pertama terhadap gadis cantik bernama **Yuki Mochizuki** yang duduk di sebelahnya. Dalam upacara masuk sekolah tersebut, para murid baru diperkenalkan pada berbagai klub di SMA Suzuri. Berbagai klub mendapatkan peminatnya masing-masing, namun tak ada yang berminat pada klub *shodo*. Padahal klub yang hanya beranggotakan **Hiromi Hino** sebagai ketua, **Kyoko Kamo** sebagai wakil ketua, dan **Shiori Miwa** sebagai bendahara itu akan menghadapi kompetisi *shodo* dan sedang di ambang penutupan karena kebijaksanaan sekolah yang membubarkan klub yang memiliki kurang dari 5 orang anggota.

Setelah upacara masuk sekolah, Yukari diminta oleh seorang guru untuk mengantarkan paket ke ruangan klub *shodo*. Karena Yukari tidak sengaja melihat Kyoko berganti pakaian di ruang klub *shodo*, Kyoko mengancamnya untuk bergabung dengan klub *shodo* atau ia akan melaporkan kelakuan Yukari yang dianggapnya mesum. Akhirnya, Yukari pun menurutinya.

Usai dari ruangan klub *shodo*, Yukari melihat Yuki diganggu lelaki lain dan berniat membantunya. Tapi ternyata Yuki bukan gadis biasa. Yuki mahir dalam olah raga *judo* dan membanting lelaki yang mengganggunya. Pada saat bersamaan Yukari menghampirinya dan tertimpa tubuh lelaki itu sehingga lengan kanannya patah. Esoknya, melihat tangan Yukari terluka, Kyoko dan Shiori mengatur siasat agar klub mereka memiliki anggota baru. Mereka mendatangi klub *judo* dan memaksa Yuki bergabung dalam klub *shodo* untuk menggantikan Yukari yang mereka anggap sebagai anggota berbakat dan akan mengikuti kompetisi namun gagal karena kejadian tersebut.

Karena merasa bertanggung jawab atas kecelakaan yang membuat Yukari terluka, Yuki akhirnya mau bergabung dengan klub *shodo*. Yukari sendiri sebenarnya tak suka berbohong, tapi Kyoko dan Shiori mengancamnya. Walau Yukari telah pulih dari lukanya, tapi Kyoko meminta Yukari berpura-pura dan tangannya tetap diperban. Lagi-lagi Yukari menuruti permintaan mereka.

Sejak saat itu, Yukari memiliki teman-teman baru yang unik di klub *shodo* dan bisa mengenal Yuki lebih dekat karena sering melakukan berbagai kegiatan bersamanya. Walau berbakat dalam olahraga *judo*, Yuki perlahan-lahan mulai tertarik pada *shodo*. Lama-kelamaan Yukari dan Yuki menemukan kesenangan dalam berlatih menulis kaligrafi.

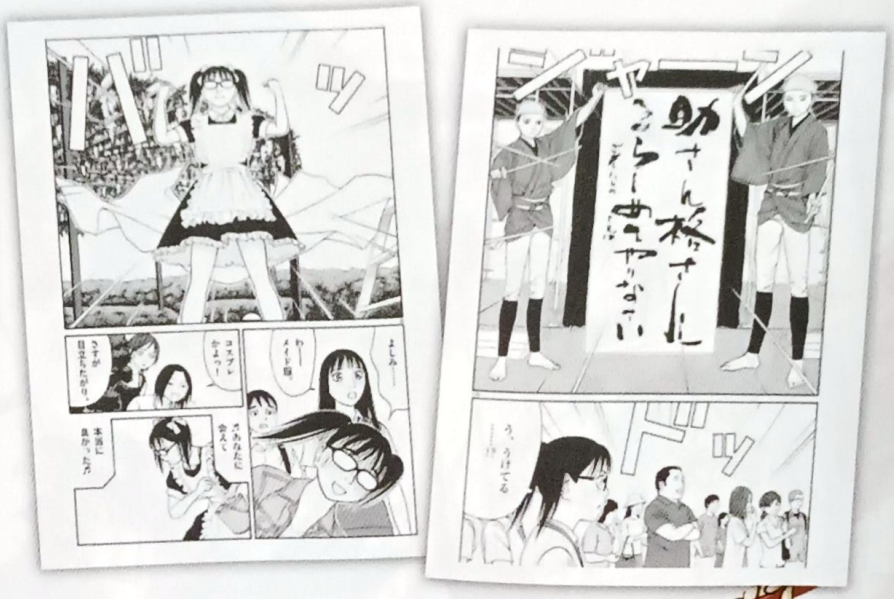
Akhirnya siasat Kyoko dan Shiori terbongkar, mereka pun meminta maaf pada Yuki dan menceritakan niat mereka sebenarnya agar klub *shodo* tidak ditutup. Yuki memaafkan mereka namun ia malah membenci Yukari yang berbohong padanya.

Bahkan, Yukari dianggap sebagai saingan oleh Yuki, apalagi Yukari memiliki kemampuan menulis dengan rapi dan indah seperti tulisan seorang gadis, sedangkan Yuki sebaliknya. Dengan bimbingan Hiromi, dan karena keseriusannya juga, kemampuan *shodo* Yukari dalam sekejap meningkat.

Akhirnya hari kompetisi *shodo* pun tiba. Klub *shodo* SMA Suzuri pun mendaftarkan diri. Tapi, lawan yang harus mereka hadapi ternyata tak lain adalah adik kembar Hiromi yang bernama **Yoshimi Hino** yang sifatnya sangat berbeda jauh dengannya namun sama-sama pandai dalam bidang *shodo*. Yoshimi yang merupakan ketua klub *shodo* di sekolahnya memiliki banyak anggota yang sangat mahir, sedangkan Hiromi hanya memiliki 5 orang anggota dan 2 diantaranya adalah pemula.

Bagaimanakah kisah selanjutnya? Mampukah Hiromi dkk mengalahkan Yoshimi? Bagaimana pula hubungan antara Yukari dan Yuki?

Characters



Yukari Ooe

Karakter utama dalam *manga* ini yang duduk di kelas 1 SMA Suzuri dan satu-satunya anggota laki-laki dari klub kaligrafi di sekolahnya. Matanya selalu terlihat seperti sedang mengantuk dan gadis-gadis pelajar di kelasnya merasa nama Yukari mirip dengan nama perempuan dan menjulukinya "anak yang kembali dari luar negeri dengan mengecewakan". Yukari memiliki kepribadian yang pemalu dan terlalu serius. Keahlian menulis indah dengan tulisan tangan adalah pendidikan wajib di Jepang, tapi karena semasa SD Yukari tinggal di luar negeri ia tidak mendapatkan pendidikan tersebut. Ia hanya berkorespondensi melalui surat dengan neneknya yang tinggal di Jepang yang perlahan-lahan mengajarinya cara menulis huruf *kanji*. Yukari memiliki kemampuan bahasa Inggris yang sangat baik dan fasih berbahasa Inggris. Di sisi lain, Yukari kurang mengenal tata krama dan budaya tradisional Jepang, bahkan ia sedikit kesulitan dengan bahasa Jepang. Setelah bergabung dengan klub *shodo*, Yukari baru mengetahui bahwa ternyata ayah dan neneknya juga terampil dalam kaligrafi. Walau pernah tinggal di Prince Edward Island, namun selera mode berpakaiannya kurang bergaya, dan Yukari juga tidak memiliki telepon seluler. Ayah Yukari dahulu bekerja di Kanada sebagai juru masak, namun karena berhutang pada lintah darat dan dikejar-kejar, ia berhenti dari pekerjaannya dan kembali ke Jepang.

Yuki Mochizuki

Karakter utama wanita dalam *manga* ini yang sekelas dengan Yukari. Yuki memiliki wajah dan tubuh yang atraktif, unggul dalam semua bidang olah raga, semangat kompetitifnya kuat, dan benci kekalahan. Ia merupakan *runner-up* di kompetisi *judo* antar SMA di Jepang. Yuki juga terpilih sebagai atlet *judo* perwakilan dari pemerintahan prefektur Kanagawa dalam kejuaraan nasional. Walau sama-sama sebagai pemula dalam bidang *shodo* dengan Yukari, tapi Yuki tetap memegang teguh semangat kompetitifnya. Ia tidak merasa terpengaruh dengan pujian yang diberikan Yukari padanya. Sebaliknya, diam-diam Yuki merasa senang jika Yukari melakukan kesalahan. Namun di sisi lain, Yuki sering salah paham dan cemburu jika Yukari didekati oleh gadis lain. Ia cenderung mementingkan diri sendiri tanpa melihat kemampuan seseorang. Sama seperti Yukari, Yuki juga kurang memiliki selera yang bagus dalam berpakaian. Ia senang memakai *jersey* [jaket olah raga berbahan kaos], bahkan dalam acara formal. Walau telah belajar menulis huruf *kanji* sejak kanak-kanak, tapi Yuki masih sering melakukan kesalahan dalam urutan penulisannya, tulisan tangannya juga tidak mencerminkan tulisan seorang gadis. Oleh karena itu, Yuki bergabung dalam klub *shodo* untuk mengembangkan sisi femininnya dan lama-kelamaan keterampilan menulisnya mengalami kemajuan yang menakjubkan.

Hiromi Hino

Ketua klub *shodo* di SMA Suzuri yang baik hati, sopan terhadap orang lain, dan sangat serius. Namun jika mengenai *shodo*, Hiromi bisa memperlihatkan sisi lain dari dirinya yang tegas. Ciri khas pelajar kelas 2 SMA dengan tinggi badan 150 cm ini adalah kacamata berbingkai hitam dan rambut kuncir dua. Kemampuan Hiromi dalam bidang *shodo* sangat baik sehingga bukan hanya menjadi kebanggaan sekolahnya, ia juga dikenal di prefektur tempatnya tinggal semasa SMP. Walau adiknya sering menentangnya, tapi Hiromi menghadapinya dengan bijaksana. Ia

sangat menyukai cerita romantis dan mudah meneteskan air mata. Hiromi juga kurang pandai dalam bidang olah raga. Walau terlihat seperti *otaku* dalam bidang *shodo*, Hiromi juga memiliki penggemar.

Kyoko Kamo

Wakil ketua klub *shodo* di SMA Suzuri yang memiliki tinggi badan 175 cm. Pelajar kelas 2 SMA bermata sipit ini akan menggunakan segala cara untuk mencapai tujuannya. Sifatnya agresif dan tak terduga. Semasa SMP, Kyoko merupakan seorang gadis pemimpin kelompok *yankee*, yang kekuatannya bisa mengalahkan anak laki-laki dalam bertarung dan cukup ditakuti. Hingga kini pun ia disegani oleh para *yankee* di sekitarnya. Meski demikian, walau Kyoko berbuat curang saat menghadapi Yuki dalam pertarungan *judo*, ia bisa dikalahkan oleh Yuki dan merasa malu sesudahnya. Walau ia blak-blakan dalam segala hal, namun dalam urusan cinta, Kyoko adalah gadis yang pemalu dan lugu. Semasa SMP, untuk menyukseskan kencan dengan teman masa kecilnya, Kyoko melibatkan Hiromi yang ia anggap sebagai sosok gadis ideal. Melalui kejadian itu, kelakuan urakan Kyoko mulai berkurang dan ia menjadi berteman baik dengan Hiromi. Melalui Hiromi pula, Kyoko mengenal dunia *shodo* dan bergabung di dalamnya. Kyoko cukup memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam bidang *shodo*, dan ia sangat serius menjalaninya.

Shiori Miwa

Bendahara klub *shodo* di SMA Suzuri yang pandai dan licik, berbeda kontras dengan penampilannya yang terlihat tenang dan anggun. Bersama Kyoko, Shiori juga turut mengatur siasat untuk merekrut Yukari dan Yuki ke dalam klub *shodo*. Walau selera berpakaiannya cukup baik dan mengikuti gaya masa kini, namun belum ada lelaki yang terlihat dekat dengan Shiori. Ia juga mahir dalam mengatur ekonomi dan sering berhasil menawar dengan harga yang murah saat membeli kuas untuk keperluan *shodo* di toko alat tulis. Shiori sekelas dengan Hiromi dan Kyoko sejak SMP. Semasa SMP, ia tergabung dalam kelompok gadis-gadis bergaya *gals* dan pernah berselisih dengan kelompok *yankee* pimpinan Kyoko. Sejak saat itu Shiori bersahabat baik dengan Kyoko dan Hiromi, malah ia terlihat lebih kompak dengan Kyoko dalam hal-hal negatif.

Satoru Kageyama

Guru wali kelas 1-3 dimana Yukari dan Yuki belajar. Ia mengajar pelajaran geografi dan sejarah dunia, khususnya sejarah dunia. Namun Satoru lebih tertarik terhadap sejarah China kuno. Satoru juga merupakan penanggung jawab dari klub *shodo*. Namun ia jarang terlihat berada di dalam klub tersebut karena tak mau berhadapan dengan Kyoko yang sering mengejeknya dengan panggilan **Hageyama** [*Hage*=botak], karena rambutnya yang tipis. Tapi setelah Yukari dan Yuki bergabung, Satoru akhirnya mau muncul dan membimbing para anggota klub *shodo* karena ia merasa mendapatkan dukungan dari mereka. Selain mengajar, Satoru juga bertugas menuliskan nama-nama pelajar pada papan nama yang tergantung di ruangan klub *judo*, sehingga ia dijuluki sebagai sekretaris SMA Suzuri.

About the manga

Manga Tomehane!, yang judul lengkapnya *Tomehane! Suzuri Koukou Shodoubu*, mulai diserialisasikan di majalah Weekly Young Sunday terbitan Shogakukan sejak tahun 2007, yang kemudian pindah ke majalah Big Comic Spirits yang juga diterbitkan Shogakukan, karena Weekly Young Sunday mengakhiri penerbitannya. Selain *Tomehane!*, Katsutoshi Kawai juga menciptakan karya lain seperti *Monkey Turn* dan *Obi o Gyutto ne!*, dan pernah menjadi asisten dari **Atsushi Kamijo**. *Manga Tomehane!* pernah dinominasikan dalam penghargaan Manga Taisho pertama dan kedua.

Selain dalam bentuk *manga*, *Tomehane!* juga pernah diadaptasi dalam bentuk drama *live-action* berjudul sama yang disutradarai oleh **Masahiro Mori** dan ditayangkan di stasiun NHK sebanyak 6 episode pada awal tahun 2010. Drama tersebut dibintangi oleh aktris berumur 17 tahun bernama **Aki Asakura** yang berperan sebagai Yuki Mochizuki. Aki sebelumnya pernah tampil dalam berbagai drama seperti *Puzzle* dan *God Hand Teru*, juga dalam film *Kanki no Uta*.

SCORE

STORY	★★★★
CHARA DEV.	★★★½
ARTWORK	★★★½
HUMOUR	★★★★

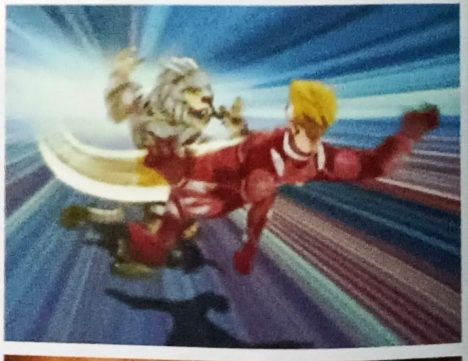
+ Memberi banyak pengetahuan tentang *shodo* dengan berbagai karakter unik dan humor yang kocak sehingga membuat *manga* ini menjadi menarik.

» Text by **Kyu-sama**

HOT WHEELS - BATTLE FORCE 5

STARTING LINE - Seorang pembalap bernama **Vert Wheeler** secara tak sengaja masuk ke sebuah dimensi lain melalui sebuah portal berbentuk angin puting beliung saat melakukan uji coba kendaraannya di padang pasir Salt Flats. Portal bernama **Storm Shocks** itu membawanya masuk ke dunia bernama **Battle Zone**, dimana ia bertemu dengan makhluk bernama **Sage** yang merupakan makhluk terakhir dari ras **Sentient**. Vert menyelamatkan Sage dari kejaran ras **Vandals** di bawah pimpinan **Captain Kalus** yang menginginkan **Battle Key** milik Sage. Mereka berhasil bersembunyi di markas Sage yang bernama **Mobius Command Center / Mobi** dimana Sage meng-*upgrade* mobil dan kostum Vert. saat Captain Kalus menemukan posisi Mobi, Vert dan Sage yang mengubah dirinya menjadi mode hibernasi melarikan diri dan berusaha mencari portal menuju bumi. Setelah melalui pertempuran sengit, akhirnya Vert dan Sage berhasil kembali ke bumi dan menutup portal. Sage kemudian mengubah bengkel milik Vert menjadi markas mereka, dan menceritakan asal usulnya sebagai pencipta **Battle Worlds** yang kemudian diserang dan dihancurkan oleh ras Vandals dan **Sark**. Saat Sage mengatakan bahwa tak lama lagi ras Vandals dan Sark akan menyerang bumi, Vert bertekad untuk mencegah hal itu terjadi. Pada saat itu sebuah portal terbuka dan Vert segera masuk ke dalamnya. Ternyata Vert berhadapan dengan robot-robot dari ras Sark dan sebelum ia kembali ke bumi, ia bertemu dengan **Zemerik** yang menjadi pemimpin ras Sark. Sementara itu di bumi, Sage mulai mengumpulkan empat pembalap lainnya yang akan membantu Vert menjaga bumi. **Zoom Takazumi**, **Agura Ibaden**, kakak beradik **Spinner** dan **Sherman Cortez** serta **Stanford Isaac Rhodes IV** akan mengendarai empat kendaraan yang diciptakan oleh Sage dan dengan Vert sebagai pemimpin, mereka disebut **Battle Force 5**.

GEARING UP - Sesaat setelah melewati portal dan masuk ke Battle Zone, Battle Force 5 langsung berhadapan dengan dua ras penakluk, Vandals dan Sark. Ketiga pihak yang sama-sama mengincar Battle Key langsung memacu kendaraan mereka menuju tempat Battle Key berada, namun area pertempuran yang ternyata dapat bergerak menyebabkan Battle Key terus menerus berpindah tempat. Area yang sulit, pertempuran pertama kali dan kerjasama yang belum terjalin menyebabkan tim Battle Force 5 mengalami kesulitan dalam pertempuran ini. Di dalam Battle Zone ini Stanford menemukan Mobi, namun kendaraan mereka rusak cukup parah hingga mereka harus keluar secepatnya. Setelah memperbaiki kendaraan mereka di bumi, Battle Force 5 beserta Sage kembali ke Battle Zone untuk mengambil Mobi tersebut. Dalam Battle Zone mereka menemukan Mobi, tetapi Captain Kalus dan anak buahnya telah menunggu mereka dan berhasil menangkap Vert, Zoom, Sherman dan Spinner. Vert berpura-pura tidak tahu kode rahasia untuk menjalankan Mobi, sementara Sage yang telah sangat lemah dan harus melakukan *power recharge* di dalam Mobi terpaksa melakukan pertukaran tawanan dengan Captain Kalus. Namun dengan kelicikannya Captain Kalus berhasil menangkap Sage sedangkan tawanan lain tidak dibebaskan. Apakah Vert, Zoom, Sherman dan Spinner yang sedang ditawan dapat membebaskan diri dan menolong Sage yang ditangkap oleh Captain Kalus? Apakah Battle Force 5 dapat merebut Mobi yang menjadi sumber energi yang dibutuhkan Sage?



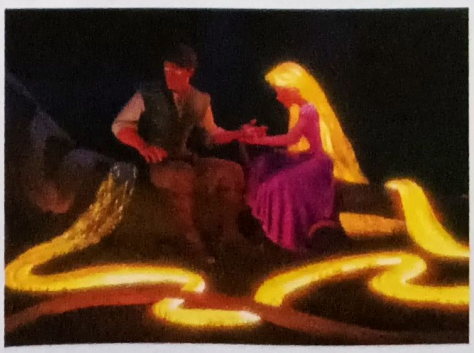
TANGLED

Tersebutlah sebuah bunga ajaib, **Golden Flower** yang mempunyai kekuatan dapat menyembuhkan mereka yang sakit atau terluka. **Mother Gothel** menemukan bunga itu dan menggunakannya untuk membuatnya awet muda selama ratusan tahun, hingga akhirnya suatu saat pasukan kerajaan yang mencari obat untuk ratu yang sedang sakit menemukannya. Mereka membawa bunga tersebut ke istana dan dijadikan obat yang diminum oleh Ratu, dan akhirnya Ratu pun sembuh. Sang Ratu yang tengah hamil melahirkan seorang bayi perempuan berambut emas yang ternyata memiliki kemampuan yang sama dengan bunga ajaib itu. Mother Gothel menyelinap ke istana dan memotong sedikit rambut bayi itu, namun ternyata keajaiban rambut itu hilang saat dipotong. Akhirnya Mother Gothel menculik bayi itu dan membawanya ke menara tersembunyi di hutan. Bayi itu dinamainya **Rapunzel**.

Setiap tahun saat ulang tahun Rapunzel, Raja dan Ratu menerbangkan ratusan lentera ke angkasa dengan harapan putri mereka akan kembali. Rapunzel selalu melihatnya dari menara dan menyangka lentera-lentera itu adalah bintang. Saat ulang tahunnya yang ke-18, Rapunzel meminta pada Mother Gothel untuk melihat lentera-lentera tersebut dari dekat, namun permintaannya itu ditolak dengan alasan dunia luar tidak aman untuk Rapunzel. Sementara itu, komplotan pencuri yang dipimpin oleh **Flynn Rider** baru saja mencuri tiara milik Rapunzel saat menjadi putri, menyebabkan mereka dikejar oleh pasukan kerajaan. Melarikan diri ke hutan, Flynn memperdaya kedua teman komplotannya dan berhasil kabur seorang diri dengan membawa tiara tersebut. Tanpa sengaja Flynn menemukan menara Rapunzel dan ia masuk ke dalamnya untuk bersembunyi. Saat di dalam, ia dipukul hingga pingsan oleh Rapunzel menggunakan penggorengan yang kemudian menyembunyikannya serta tiara curian itu. Saat Mother Gothel kembali ke menara, Rapunzel meminta agar dibelikan cat khusus untuk menggambar sebagai pengganti permintaannya yang ditolak. Mother Gothel menyanggupinya dan akan pergi selama tiga hari. Setelah Mother Gothel pergi, Rapunzel membuat kesepakatan dengan Flynn untuk mengantarnya pergi melihat lentera-lentera itu, dan sebagai imbalannya Flynn akan mendapatkan kembali tiara yang disembunyikan Rapunzel. Walaupun setuju, Flynn masih mencoba membuat Rapunzel pulang dengan membawanya ke sebuah bar yang dipenuhi oleh orang Viking, namun mereka malah terpesona dengan Rapunzel dan membantunya melarikan diri saat pasukan kerajaan datang ke tempat itu mencari Flynn. Rapunzel dan Flynn lalu terperangkap di bendungan yang kemudian runtuh karena kesalahan seekor kuda kerajaan bernama **Maximus**, membuat air membanjiri tempat itu. Saat terperangkap dan hampir tenggelam, Flynn mengaku pada Rapunzel bahwa namanya sebenarnya adalah **Eugene Fitzherbert**. Rapunzel pun memberitahu Eugene kemampuan rambutnya, dan dengan bantuan rambut Rapunzel yang bercahaya akhirnya mereka selamat. Mother Gothel yang menemukan Rapunzel menghasutnya dengan mengatakan bahwa Eugene tidak peduli kepadanya dan hanya menginginkan tiara yang disembunyikan Rapunzel. Keraguan pun mulai memasuki hati Rapunzel. Di pagi harinya, Maximus berhasil menemukan Eugene dan Rapunzel, namun Rapunzel berhasil membujuk Maximus agar tidak menangkap Eugene. Mereka bertiga pun memasuki kota, hari dimana lentera-lentera akan diterbangkan. Apakah Rapunzel akan berhasil melihat lentera-lentera itu? Apakah Rapunzel akan kembali ke dalam pelukan Raja dan Ratu sebagai orangtua aslinya? Dan bagaimana akhir dari hubungan Rapunzel dengan Eugene?

Special Quiz Tangled

Dapatkan 5 buah VCD *Tangled* untuk 5 pemenang persembahan **Vision Home Entertainment**. Jawab pertanyaan berikut: ***Siapakah pencuri yang membawa Rapunzel melihat lentera?*** Kirim jawaban di sehelai kartu pos yang ditempel kupon quiz yang terdapat di rubrik Otaku Talk ke Redaksi Animonster sebelum 15 Agustus 2011.

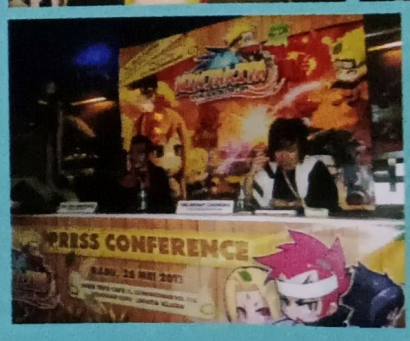


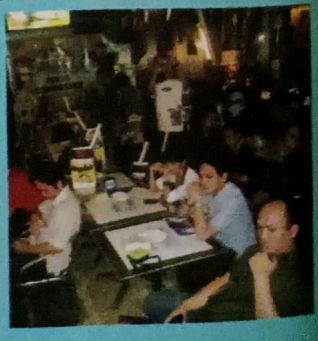
Press Conference NinjaKita

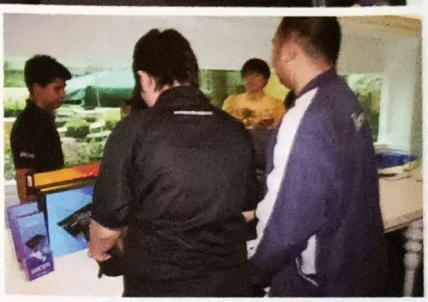
Pada tanggal 25 Mei 2011, **GameWeb Indonesia** menggelar acara *press conference* untuk *web game* terbarunya yaitu ***NinjaKita***. Acara *press conference* ini berlangsung di **Iniko Toys Café** yang berlokasi di Jl. Gunawarman no. 11A Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Acara dimulai dengan registrasi yang dibuka pada pukul 12.00 WIB, yang dihadiri oleh banyak media, termasuk Animonster. Acara dimulai pukul 13.00 WIB dan dihadiri oleh sebagian besar media *game* Indonesia dan para penggemar *game*. *Press conference NinjaKita* dipimpin oleh Bpk **Benny Chandra** selaku *Chief Operating Officer GameWeb* yang memberi kata sambutan, didampingi oleh Bpk **Diky Marfianto** selaku *Game Supervisor GameWeb* yang kemudian memberikan presentasi mengenai *game NinjaKita*. Yang unik dari acara ini adalah para staf, perwakilan dari Gameweb serta para SPG mengenakan kostum dari anime *Naruto* dan *Bleach*.

NinjaKita adalah *game* berbasis *web* yang merupakan jenis permainan dengan menggunakan *browser* yang menampilkan kisah tentang petualangan tokoh anime terkenal yaitu ***Naruto*** dan ***Bleach***. Para pemain nantinya dapat menikmati petualangan sesuai dengan karakter dari anime tersebut dan tentunya dapat dimainkan oleh seluruh usia.
NinjaKita yang memasuki tahap Close Beta sejak tanggal 12 Mei 2011 lalu, kini sudah memasuki masa Open Beta sejak tanggal 8 Juni 2011 kemarin. Beberapa kelebihan dari *game* ini antara lain tidak perlu di-*download* atau di-*install*, tidak perlu bayar, grafis yang menarik, berasal dari anime terpopuler di dunia yang puluhan karakternya dapat dimainkan dengan banyak tampilan.
Setelah presentasi selesai, acara dilanjutkan dengan sesi tanya jawab yang ditanggapi oleh Bpk Benny Chandra. Acara

kemudian dilanjutkan dengan makan siang bersama. Suasana semakin asik dan ramai menjelang sesi terakhir acara, apalagi Gameweb juga telah menyediakan beberapa laptop yang dapat digunakan oleh para media untuk mencoba memainkan *NinjaKita*. Puncak acara ditutup dengan penyerahan hadiah *doorprize* oleh Bpk Benny dan Bpk Diky Marfianto.
Gameweb Indonesia mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada seluruh undangan yang telah hadir dan juga dukungan dari para sponsor sehingga acara ini dapat terlaksana dengan baik. Gameweb juga berharap *NinjaKita* dapat diterima dengan baik oleh para *gamer* Indonesia dan memberikan warna baru dalam dunia *web game* di Indonesia.







Wacom Datascrip Design Competition

Bertempat di Frangipani Restaurant, The Ascott, Jakarta, **Wacom** dan **PT. Datascrip** mengadakan *Press Conference* pada tanggal 25 Mei 2011, untuk memberikan informasi kepada rekan media mengenai ***Wacom Datascrip Design Competition***. Ajang adu kreatifitas seni desain grafis yang mengusung tema ***Paradox*** ini dimulai sejak 1 Mei dan akan berakhir pada 29 Juli 2011. Setiap peserta dapat berkreasi menciptakan karya desain grafis yang inovatif, artistik dan komunikatif dalam sajian visual.

"Kompetisi ini merupakan salah satu bentuk kontribusi kami untuk mendorong industri kreatif agar semakin berkembang. Kami juga berharap dengan adanya kompetisi ini, insan muda Indonesia dapat lebih terpacu dan giat menciptakan karya-karya yang inovatif, apalagi peserta boleh mengirim lebih dari satu karya." ujar **Mary Oetomo, Direktur Divisi PT. Datascrip**.

Tema *Paradox* sengaja dipilih karena membuka peluang interpretasi yang luas, hal ini dapat memacu terciptanya karya-karya yang inovatif dan memiliki nilai seni yang baik. *"Kami berharap peserta tidak saja mampu menghasilkan karya-karya yang berseni, tetapi juga penuh kejutan jika tema Paradox ini ditafsirkan dan dikembangkan dengan cerdik,"* ujar **Chris Lie**, salah satu juri yang juga merupakan pendiri **Caravan Studio**.

Selain Chris Lie, beberapa nama yang cukup dikenal dalam dunia Desain Grafis juga ikut menjadi juri dalam kompetisi ini antara lain adalah **Djoko Hartanto**, *Creative Consultant* dan Pemimpin Umum Majalah Concept, **IS Yuniarto** komikus Indonesia sekaligus Pendiri Windrider Studio, **KC Leong**, *Regional Sales & Marketing Manager* WACOM, serta Mary Oetomo, *Division Director PT. Datascrip*. Dengan tim juri yang berpengalaman ini tentunya semakin memberikan nilai tambah bagi kompetisi ini. Nantinya para juri akan memilih 13 finalis terbaik yang akan mendapatkan piagam dan hadiah.

Kompetisi ini terbuka bagi siapa saja yang telah berusia 14 tahun, dimana nantinya akan dibagi menjadi dua kategori yaitu **Profesional** dan **Pelajar**. Peminat dapat mendaftar dengan cara registrasi melalui member fans Facebook www.faceboook.com/wacom.datascrip. Setelah itu, kirimkan email yang berisi username di facebook ke info-wacom@datascrip.co.id dengan subject **Registrasi WDDC**.

Daftar Hadiah:

Kategori Profesional
Pemenang I: Intuos4 Large
Pemenang II: Intuos4 Medium
Pemenang III: Intuos4 Small

Kategori Pelajar
Pemenang I: Bamboo Fun Pen & Touch
Pemenang II: Bamboo Pen & Touch
Pemenang III: Bamboo Pen

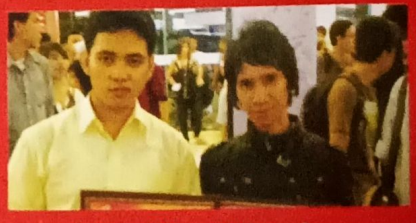
13 Finalis akan mendapatkan hadiah hiburan, antara lain dari majalah desain **Babyboss**, ditambah 1 unit **Cintiq12** sebagai hadiah *grand prize* untuk karya yang paling unik menurut juri.

» Photo by Panitia

Cosplay Fiesta 2011

JUARA COSPLAY COMPETITION
Juara 1: Riyo - Date Masamune [*Sengoku Basara*]
Juara 2: Ai-chan - Hatsune Miku [*Vocaloid*]
Juara 3: Nita - Freya [*Chobits*]
Juara Favorit [pilihan sponsor Telkomsel]: Chizu - Ningyo ga mitsukaranai [*Original*]

JUARA TEKKEN 6 COMPETITION



Juara 1: Xion [Nina Williams]
Juara 2: Blue Wolf [Mokujin]

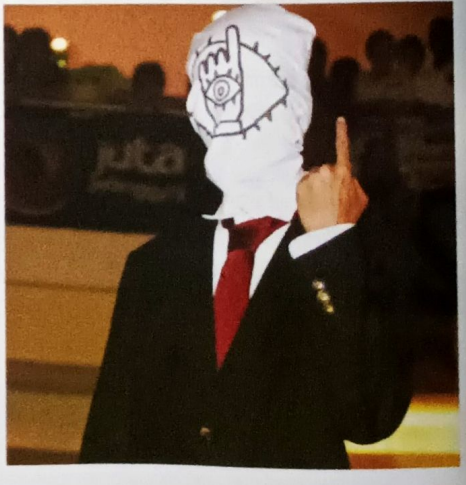
Penggemar kebudayaan Jepang di Indonesia sudah banyak jumlahnya dan tersebar tidak saja di kota-kota besar, namun juga di luar pulau Jawa, termasuk di kota Manado. Komunitas-komunitas Jepang mulai dibentuk di kota Manado sekitar tahun 2006. Sejak saat itu beberapa *event* Jepang mulai diselenggarakan dalam skala kecil, dan untuk pertama kalinya pada tanggal 2 Mei 2011 lalu, **Japanese Fans Community** [JFC] Manado menggelar acara bertajuk ***Cosplay Fiesta 2011*** bertempat di **Manado Town Square** yang merupakan salah satu mall besar di kota Manado. Acara tersebut juga didukung oleh berbagai sponsor serta radio setempat.

Sejumlah kegiatan digelar di acara *Cosplay Fiesta 2011*, diantaranya ***Band Performance***, ***Tekken 6 Competition***, ***bazaar*** pernak pernik dan makanan Jepang, dan tentunya acara utama ***Cosplay Competition***. Sejumlah band, solo maupun grup memeriahkan acara ini, antara lain **JFC Band** yang membawakan lagu *Shiori* milik

Aqua Times, **aLL-in** yang membawakan lagi *Eien* dari Laruku, **YUI no Tomodachi**, **PlayNow**, **ALL MIGHTY HUMAN CARTOON**, **Nike Liar**, **Melany + Christy**, **Shinta**, serta **Sisilia** yang sebagian besar membawakan lagu-lagu anime.

Dalam acara ini, JFC Manado juga turut menaruh perhatian pada bencana gempa dan tsunami yang terjadi di Jepang beberapa waktu lalu. Terlihat dari adanya kegiatan ***Charity Wall***, berupa pengumpulan tanda tangan ungkapan duka dan pemberian semangat untuk warga Jepang. Lomba *Cosplay Competition* sendiri diikuti oleh sekitar 26 *cosplayer* yang hadir dengan mengenakan berbagai kostum anime, *game* maupun *original*. Namun demikian perlombaan ini tidak dibagi perkategori, hanya dipilih 3 orang juara serta 1 orang juara favorit yang dipilih lewat polling SMS.

Panitia penyelenggara *Cosplay Fiesta 2011* sendiri berharap semoga acara ini bisa menjadi tolak ukur untuk penyelenggaraan acara-acara cosplay lain di Manado dan kota sekitanya.



Supported by:
Gandaria City

goelali
Children's Film Festival
2011

22-26 JUNI 2011
GANDARIA CITY

FILM • ANIMASI • FILMMAKING • MUSIK • DESAIN & ILUSTRASI • SET & KOSTUM
ART & CRAFT • DANCE • FACEPAINTING • KEBUN BINATANG MINI
TAMAN SENI • PAMERAN • GAMES

WWW.GOELALI.ORG

www.facebook.com/goelali @GoelaliFest www.youtube.com/user/goelalifestival

For more info and registration: 021-93052972

Sponsors:

Partners:

>> Text by Michael

Indo Cosplay Gathering:

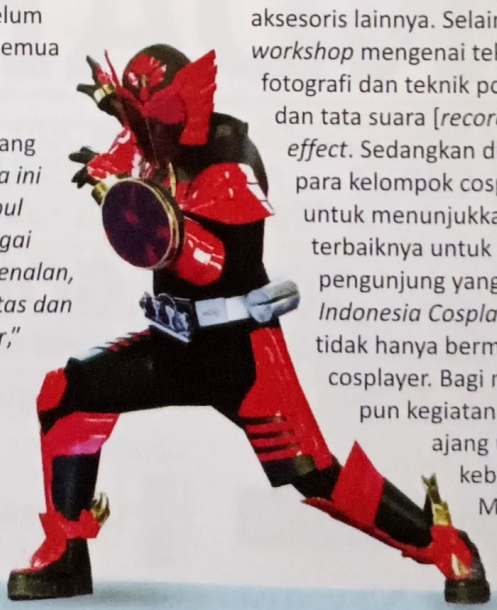
Ajang Berkumpulnya Cosplayer Indonesia

Jika selama ini cosplay identik dengan perlombaan [*Cosplay Competition*], maka pemandangan unik tersaji dalam ***Indonesia Cosplay Gathering*** [*Indo Cos-Gath*], yang diadakan pada tanggal 7-8 Mei 2011 di Arena Pekan Raya Jakarta, Kemayoran, Jakarta Pusat. Sesuai dengan namanya, tema *gathering* sangat terasa dalam acara ini, dimana semua cosplayer yang hadir saling bertukar pengalaman. Selain itu untuk menambah maraknya suasana, panitia menyelenggarakan berbagai kegiatan, seperti *cosplay performance show*, *cosplay cabaret*, *caramel dansen*, *Bon Odori Gathering*, *talk show*, pameran foto dan *mannequin*, forum diskusi, *workshop*, serta *stand* makanan dan *stand* accessories yang kental dengan nuansa Jepang.

Sejak pagi hari lokasi tempat diselenggarakannya *Indo Cos-Gath* sudah ramai dikunjungi oleh pengunjung yang sebagian besar remaja. Selain itu, hadir pula beberapa kelompok cosplay yang sudah cukup dikenal seperti, AI.COR.SU [Aliansi Cosplayer Harajuku Sukabumi], Independent Cosplay, Lunar Cosplay, Team, Machipot Team, OOGJ Cosplay Team, Skoater [Sanggar Komik Animasi dan Teater], Tokidoki Cosplay Team, dan kelompok lainnya. Sebelum memasuki area acara, semua pengunjung diwajibkan untuk memberikan testimonial di tempat yang telah disediakan. "*Acara ini merupakan acara kumpul perdana sekaligus sebagai ajang silaturahmi, perkenalan, serta membina solidaritas dan persaudaraan cosplayer*," kata **Johan Wahyudi**, panitia *Indonesia Cosplay Gathering*.

Selain menjadi ajang silahturahmi antara cosplayer, ajang ini juga bisa menjadi tempat menimba ilmu melalui *workshop* yang diadakan panitia penyelenggara. Untuk kalian yang baru / tertarik untuk terjun di dunia cosplay, akan mendapat banyak sekali pengetahuan mengenai teknik *crafting* atau konstruksi kostum, senjata dan aksesoris lainnya. Selain itu, ada juga *workshop* mengenai teknik merias wajah, fotografi dan teknik pose, teknik *dubbing* dan tata suara [*recording*], serta *special effect*. Sedangkan di atas panggung para kelompok cosplayer berusaha untuk menunjukkan penampilan terbaiknya untuk memuaskan para pengunjung yang hadir.

Indonesia Cosplay Gathering ini tidak hanya bermanfaat bagi para cosplayer. Bagi masyarakat luas pun kegiatan ini bisa dipakai ajang untuk mengenal kebudayaan Jepang. Maju terus Cosplay Indonesia!



TV ANAK

Space toon

sweet mint

Senin - Sabtu Jam 3 Sore

Mint adalah putri dari dunia sihir dan mimpi, saat manusiakehilangan kepercayaan pada mimpi, mint pergi kedunia manusia untuk mempertahankan harapan dan mimpi. Mint mempunyai kekuatan sihir yang dapat mengubahnya jadi apapun

» Text and photo by Teater Mahasiswa ENJUKU

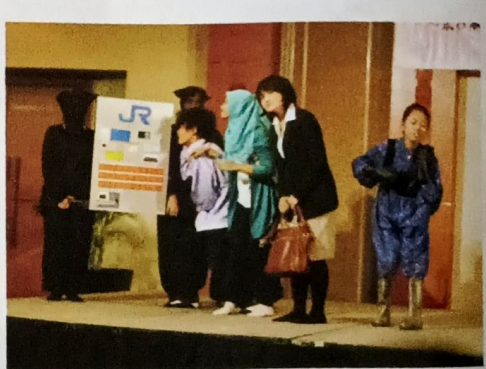
KONSER AMAL UNTUK JEPANG

Pada tanggal 28 Mei 2011 yang lalu, sebuah konser amal "***Daisuki na Nihon e - Too Nihon Daishinsai Fukkoo Ooen Concert***" diadakan di Ballroom Hotel Nikko Jakarta.
Konser amal yang bertujuan menggalang dana untuk membantu korban bencana gempa dan tsunami di Jepang ini dimeriahkan oleh berbagai penampilan menarik, seperti persembahan musik dan lagu dari **Southern Cross**, **Male Choir**, **Chor Mutiara**, **Karunia Children and Youth Choir**, dan **Goko Makiko** [penyanyi soprano]. Selain itu, ada tarian *yosakoi* dan *taiko* oleh **Ooedo Sukeroku-ryu Taiko Club** dan sebuah penampilan drama musikal berdurasi 25 menit oleh **Teater Mahasiswa ENJUKU**.

Teater Mahasiswa ENJUKU yang beranggotakan mahasiswa/i Indonesia yang memelajari bahasa Jepang ini menampilkan drama unik berjudul "***Tokyo Life Story***" yang bercerita tentang 2 mahasiswa Indonesia yang belajar di Jepang untuk pertama kalinya, dan mengalami *culture shock*. Pada drama ini, penonton dapat melihat kebiasaan-kebiasaan orang Jepang yang unik yang masih jarang di temukan di Indonesia, seperti sifat-sifat orang Jepang yang berbeda-beda, membeli sesuatu secara instan dengan mesin otomatis [makanan, minuman, rokok, tiket kereta], *ojigi* [gerakan membungkukkan badan untuk memberi hormat, salam atau permintaan maaf], *matsuri* atau festival tradisional, dan budaya Jepang lainnya. Tujuan dari tampilnya drama ini adalah agar kebiasaan orang Jepang yang masih terlihat aneh di mata orang Indonesia bisa mulai dikenal dan dipahami, dengan pendekatan melalui tontonan yang menghibur.

Pada penutup konser amal ini, seluruh pengisi acara dan panitia bersama-sama menyanyikan lagu "***Miagete Goran Yoru no Hoshi o***" yang dulu pernah dipopulerkan oleh **Kyu Sakamoto**. Mengapa tema lagu ini dipilih? Karena bagi orang Jepang, lagu ini adalah sebuah simbol pengharapan, dan dari jaman dahulu lagu ini sangat disukai oleh orang Jepang.
Selain berbagai penampilan di atas, dalam konser amal ini ada juga stand khusus untuk foto sambil memegang kipas bertuliskan harapan dan semangat untuk Jepang, yang akan dikumpulkan dan dijadikan video untuk diunggah ke situs YouTube, sebagai salah satu upaya untuk menunjukkan *support* secara moral terhadap Jepang.

Konser amal ini berhasil menggalang dana sebesar 245.000 Yen [sekitar Rp 26.000.000,-] yang telah disalurkan melalui Nihon Sekijyuuji / Palang Merah Jepang. Panitia dan pengisi acara yang berpartisipasi berharap semoga konser amal ini dapat memberikan dukungan semangat serta sumbangan bagi korban bencana yang ada di Jepang.



DI·LO DIGITAL LOUNGE | CREATIVE CENTER

UPCOMING EVENTS

- Indomog Zynga Poker Tournament
- PointBlank Super Cup 2011
- PointBlank National Championship III
- PointBlank International Championship 2011
- World Cyber Games 2011
- Electronic Sports World Cup 2011

and many more to come...

Come and Join With Us!

DI·LO DIGITAL LOUNGE | CREATIVE CENTER

Mall of Indonesia
2nd Floor AT 03 B
Jl. Raya Boulevard Barat No. 1
Kelapa Gading, Jakarta Utara
Call (021) 45867977

DI·LO DIGITAL LOUNGE | CREATIVE CENTER

Bliss Square
Jl. Pasteur No. 11A
Bandung, Jawa Barat 40173
Call (022) 4232168

LADIES night

FREE
for all ladies

Gaming | Chatting | Browsing

Monday - Thursday
20.00 - 24.00

COME ON LADIES, PLAY WITH US!

Speedy GameStation INDOMOG.COM MULTIPAYMENT ONLINE GATEWAY BenQ ASUS RAZER PLANTRONICS SOUND INNOVATION WCG WORLD CYBER GAMES ESWC

DI·LO DIGITAL LOUNGE | CREATIVE CENTER

Speedy

CLAN WAR PACKAGE

- REGULAR AREA
- 5 COMPUTERS IN A ROW

Set up your gears ...

Let the battle begins...

... and finish your enemies

PAKET LAIN NYA :

Happy Hour	: 8 jam Rp 16.000
Gokil & Magang	: 7 jam Rp 13.000
Ladies Nite	: 9 pm - 6 am FREE

AYO BERGABUNG BERSAMA

DI·LO BlackBerry Community

Scan Barcode

Add PIN Kami Sekarang!

21DC8CEE

- Kami lebih dekat dengan anda. Dapatkan *latest news*, *events*, promo dan info menarik lain nya langsung dari genggaman anda secara *instant*.
- Ikuti event mingguan kami yang seru, menarik dan banyak kejutan-kejutan lain nya hanya di DILO BlackBerry Community.
- Jangan lupa bergabung bersama dengan *social networking* kami yang lain nya ya!

DILO ZONE @dilo_bdg cs@blissindo.net

eden' VI.VE.RE GameStation INDOMOG.COM MULTIPAYMENT ONLINE GATEWAY BenQ ASRock steelseries professional gaming gear SAPPHIRE COOLER MASTER

Bagi yang tidak ingin alamat email-nya dimuat, harap memberitahukan dalam email yang bersangkutan.

OTAKU TALK

Moshi-moshi Monsu. *Konbanwa*, *Ogenki desuka*? *Atashi wa* Kaoru *desu*. Btw ini email ke-7 saya [percaya gak percaya saya punya 7 alamat email]. Jadi ini alamat email terakhir saya, tolong sangat dimuat *bicara dengan nada datar sambil mengacungkan pistol ke Kathleen* Btw *arigatou* buat pembahasan *Nichijou* dan *Hanasaku Iroha*-nya. *Yosh*, langsung ke *request* dan *question list* saya!

1. Monsu udah pernah ngebahas *Gunslinger Girl* atau *Jigoku Shoujo*: *Mitsuganae* belum?
2. Bahas *Steins;Gate* ama *Ao no Exorcist* dunk, sekalian aku minta pin up [kapan perlu poster] kedua-duanya!
3. Oh yah sekalian mau nanya nih, penentuan gambar cover Animonster itu berdasarkan apa? *penasaran dari dulu*
4. Pas pertama membaca Animonster edisi Juni 2011, halaman pertama yang saya buka adalah pembahasan tentang *K-ON! movie*. Tapi pas baca kok ulasan ceritanya hampir gak ada ya? Gak keburu nih Monsu ngasih pembahasannya [*gomen ne gomen ne!*].
5. Sesekali bonusnya pin, *keychain* atau *sticker* dunk, bosen nih kalau pin up terus [kamar saya jadi penuh semua]. Rela sih kalau harga naik 1000-2000 an *asal bonusnya memuaskan*
6. Mau nanya soal *Manga Drawing Competition* nih, untuk komik media tradisional dan *digital* kategorinya dipisah gak [soalnya kebanyakan *digital* lebih bagus dari tradisional]
7. *Manga Gunslinger Girl* itu masih *on going* kan? Soalnya hampir kucari di seluruh *manga online* tapi gak ketemu...

Sekian *request* dan pertanyaan saya. Semoga dimuat / dibalas *bersimpuh*. *Arigatou Gozaimasu* Monsuu!!! *berlari sambil menyeret Kathleen buat jadi *dakimakura* saya*. =_=

Prima Diana Khaled, bellato_dled@yahoo.com

Redaksi:

Konnichiwa Kaoru-*chan*! Langsung aja redaksi jawab ya:

1. Sudah, *Gunslinger Girl* pernah diulas di edisi 62, sedangkan *Jigoku Shoujo Mitsuganae* di edisi 121.
2. Dua judul itu lagi disiapin, tunggu sebentar lagi ya.
3. Penentuan gambar cover biasanya berdasarkan kepopuleran anime yang bersangkutan, dan juga dilihat dari segi *artwork*-nya.
4. Ulasan ceritanya belum bisa dibahas panjang lebar, *movie*-nya kan baru dirilis Desember 2011 mendatang ^^
5. Tungguin di edisi-edisi spesial ya.
6. Penilaian komik media tradisional dan *digital* akan digabung. Pembuatan versi *digital* tidak menjamin akan lebih bagus dari tradisional kok, juri akan menilai dari banyak sisi.
7. Ya, *Gunslinger Girl* masih berlanjut di jilid 13.

Yooo, apa kabar Animonsutaa~~ yang makin *sugee*~~ ditambah ada cover Kamen Rider Eternal yang waw, menawan hati dan mata hehehe. Ini email pertamaku ke Animonster, jadi mohon dimuat yaa *kalo ngga Kathleen kugantung di layang-layang nich.

1. Horeee **yosh, yattaa~~** akhirnya *Ngomik Yuk*! ada lagi ^0^ *seneng banget*. Duh dah berapa lama yah tuh *event* sempet menghilang, awalnya sempet khawatir aja ga bakal diadain lagi :'(
2. Myths-nya, bikin *list* para *youkai-youkai* di Jepang dunk mulai dari yang serem ampe yang imut *menurutku *karakasa* imut loh hehehe. Jadi biar seru, khan banyak tuh anime yang masang para *youkai* tapi kadang-kadang ga ngerti, tuh *youkai* kenapa ditakutin.
3. Learn 2 Art-nya ditambahin dunk halamannya, jadi ngebahas gimana cara bikin komik gitu, per-*frame*-nya aja biar makin enak bacanya.
4. Tanya dunk tentang angket pembaca itu, kalo mau kirim lewat pos gimana caranya, terus tulisan pengirim di bawahnya Alamat Perusahaan itu, nulis alamatnya Animonster apa alamat kita sendiri, jelasin lebih detil *please, wakaranai yoo*.
5. *And the last but *maybe* no the least*, kunjungi Deviantart-ku di chanhikaru.deviantart.com *numpang promo gratis *

Yosh, mohon dijawab ya Animonsutaa. *Keep fight, i hail you*~~~

Shinta Hikaru, shinta_hikaru7@yahoo.com

Redaksi:

Halo Shinta! Kabar redaksi baik-baik saja, kecuali Kathleen yang kena serangan jantung kena teror pembaca terus hehe...

1. *Yokatta ne*, ajak juga teman-teman kamu untuk ikutan ya.
2. Daripada dibuat *list*, lebih menarik kalau kamu ikutin tiap edisi, jadi penasaran apa yang akan dibahas kan? *Karakasa* imut? Hm...coba bayangin kalau kamu sendirian tengah malam di kuburan dan bertemu payung yang berjalan-jalan *hohoho*
3. *Gomen*, halamannya belum bisa ditambah, mengingat jumlah halaman yang sudah berkurang mulai edisi ini. Tapi jangan kuatir, bahasannya akan semakin dipadatkan dan lebih berisi.
4. Angket hanya perlu dijepret staples kemudian langsung dikirim tanpa perlu menempelkan perangko. Alamat Perusahaan cukup diisi dengan alamat rumah kamu saja.

Konbanwa Animonsuta,

Boku wa Ikhsan tapi nama Jepang-ku Furusawa, nama itu kudapatkan dari teman entah dia dapat dari mana, kedengarannya aneh ya? Ini surat *request* keduaku tolong dimuat atau dibalas pliiss.

1. Aku suka cover edisi 147 dah lama gak liat cover Gundam rasanya gimana gitu.
2. Di rubrik On Stage kalau gak salah membahas *K-ON*. *Seiyuu*-nya yang benar namanya Touko Hikasa apa Youko Hikasa? Ntar kalo orangnya tau bisa ngambek lho.
3. Mons pernah bahas *seiyuu* terkenal Jepang seperti Yukana, Azusa, Youko Hikasa dan band Uverworld? Saya ngefans ma mereka soalnya.
4. Kapan nih Monz datengin artis / band Jepang ke Indonesia? Pingin lihat langsung mereka.
5. Komik Elex kok banyak salah kata dan penempatannya ya? Mons kalau ada yang kenal pihak Elex bisa tolong dikasih tahu gak?
6. Monz, aku *request* lirik lagu ED *Astarrotte no Omocha*, *Manatsu no Photograph* by Azusa donk. Kalo bisa sama artinya ya biar paham.

Itu aja dulu surat dari saya Furusawa [ge-er]. Tolong dimuat kalo bisa dibalas yah. *Ok See you*~

Ikhsan Muhammad, mni_naruto@yahoo.co.id

Redaksi:

Konnichiwa Ikhsan Furusawa! :D Suratnya sudah dimuat sekaligus dibalas:

1. *Yokatta ne*...
2. *Gomen*, ada *typo* di edisi kemarin, *seiyuu* Mio Akiyama seharusnya Youko Hikasa. Terima kasih buat koreksinya ya.
3. Yukana sudah pernah diulas di edisi 104, Uverworld di edisi 86. Azusa dan Youko Hikasa masuk daftar antrian dulu.
4. *Request* yang ini ngga gampang. Banyak kendala, salah satunya butuh biaya yang sangat besar dan jumlah penonton yang harus memenuhi syarat. Tapi doain aja bisa direalisasikan ya.
5. Komik yang kamu maksud itu yang mana? Kamu juga bisa memberikan saran, kritik dan masukan langsung ke forum ataupun Facebook Elex supaya bisa langsung ditanggapi oleh yang bersangkutan.
6. Masuk *list* dulu ya.

Konbanwa, Animon-*san*!

Ore wa Alia *desu*, masih ingat? Aku mau bertanya lagi tentang hal sangat sangat penting! Jadi tolong dibalas, *onegai*!!

1. Wah wah kok di edisi Juni kemaren Kathleen-nya ga keliatan sih?
2. Animonster Library bisa nerima pesanan tanpa *link* ga? Kalau aku mau pesan suatu barang cuma nyebutin apa barang itu, Animon-*san* bisa cariin? Misalnya kaya *screentone* atau alat-alat buat komik.
3. Oh ya untuk lomba *Ngomik Yuk! 3* nya aku mau tanya, itu harus berupa sebuah cerita utuh? Kalau cerita bersambung gimana? Aku udah buat komik dari sebelum ada lomba itu, tapi karena niatku untuk diterbitin jadi sebuah komik, aku ngebuatnya dalam per-*chapter*. Kalau aku kirim misalnya *chapter* awalnya boleh? Atau aku harus buat lagi dengan tema berbeda yang selesai dalam 20 halaman? Komiknya ga boleh lebih dari 20 halaman ya?
4. Oh ya Animonster udah pernah bahas Depapepe? Kalau belum, tolong bahas ya! Aku penggemar beratnya!

Sekian aja emailnya, tolong dibalas ya, ga dimuat ga masalah. Tapi kalau ga dibales, aku ga jadi ikutan lomba komiknya lho!! Jadi tolong dimuat, *onegai shimasu*~!! Salam untuk semua kru Animonster ya!!

Mitzi Alia, miz_al_al@ymail.com

REDAKSI ANIMONSTER
JL. Ranggamalela No. 3 - BANDUNG 40116
Alamat e-mail: animonster@megindo.net

Redaksi:
Halo Alia, langsung aja Redaksi jawab pertanyaan sangat-sangat pentingnya ya:
1. Hihihi... Edisi kemarin Kathleen memang kalah pamor dengan Full Frontal.
2. Bisa, kirimkan saja email ke Animonster Library, tuliskan barang apa yang ingin kamu cari.
3. Bebas kok, boleh dalam format cerita bersambung ataupun cerita yang tamat dalam 20 halaman. Untuk lebih jelasnya silakan lihat iklan *Ngomik Yuk! 3* yang sudah dilengkapi di edisi ini.
4. Depapepe sudah dimuat di edisi 91.

Dear Animons,
Saya adalah penggemar setia Animons dari sejak tahun 2004, menurut saya Animons sudah semakin keren dari bulan ke bulan, hanya ada beberapa masukan saja:
1. Anime, *manga*, *tokusatsu* yang dibahas harus lebih diperluas lagi, jangan cuma yang itu-itu saja yang dibahas terus, jadi bosan. Padahal banyak banget yang belum dibahas oleh Animonster.
2. Terlalu banyak membahas anime, *manga* bertemakan *moe*, apa ini permintaan pembaca atau *personal favour* dari penulis? Pernah dalam 1 edisi isinya anime-*manga moe* mendominasi sampai 90%. Menurut saya itu gak kreatif dan kesan *girly*-nya kuat banget, padahal banyak pembaca cowok juga kan?
3. Kayanya akhir-akhir ini jadi tambah tipis ya fisik majalahnya?
4. Suka banget dengan kolom humornya redaksi, lucu-lucu, kalau bisa ditambah.
5. Untuk quiz kenapa harus mengirimkan dengan kartu pos? Kartu pos sekarang sudah susah didapatkan.

Okay itu aja untuk sementara ini, semoga Animonster tambah sukses! Ciayooo!
Alfa, m1l03n3r6y@gmail.com

Redaksi:
Halo Alfa, *doumo arigatou* sudah setia menemani Animonster selama 7 tahun terakhir ini...
1. Apakah maksud kamu itu membahas satu judul anime yang berulang-ulang [baca: *update*]? Sejujurnya, Redaksi juga bosan mengulas anime yang sama, namun semua itu dikarenakan banyaknya *request* dari pembaca sendiri, terutama judul anime yang masih berlanjut dalam jumlah episode yang banyak [contoh: *Naruto*, *Bleach*, *One Piece*, dll]. Lagipula, pembahasannya tidak dibahas dalam jarak yang berdekatan, minimal satu atau dua tahun kemudian.
2. *Komatta desune...* Anime dan *manga* yang beredar belakangan ini memang sarat unsur *moe* dan *fanservice*, jadi bukan *personal favour* penulis. Justru dari sekian banyaknya anime/*manga* yang terlalu *ecchi*, akan Redaksi saring dan tidak dibahas sama sekali. Dan satu hal yang sering Redaksi jelaskan, di Jepang tema *moe* justru BUKAN untuk penonton cewek, tapi untuk penonton cowok. Bahkan tema *mecha* seperti *Gundam* justru banyak disukai penonton cewek.
3. Pertanyaan kamu mungkin lebih tepat diajukan untuk edisi ini ^^; Untuk edisi-edisi sebelumnya tidak berubah jumlah halamannya kok...
4. Redaksi pertimbangkan dulu ya.
5. Dengan kartu pos redaksi lebih mudah memilah-milah kiriman yang masuk tanpa perlu membuka-buka amplop dan membacanya satu persatu. Kalau kartu pos sulit dicari, kamu bisa membuatnya sendiri dari karton yang digunting berukuran kartu pos.

Assalamualaikum, Animonster... *Watashi* Fadly *desu*, *Shichibukai* pengganti *Jinbei* dari Pontianak [hahaha...ngarep]. Ini e-mail pertama atawa perdana saya ke Animons jadi..... MOHON DIBALAS YAAAA MONZZZ!!! [*wondering mode on*]. Soalnya ini penting sekali Mons. Oke, tanpa memperpanjang waktu, ini dia pertanyaan saya JREEENNGG [DOOOONG!!!]....
1. Pertama trims karena sudah bahas *One Piece*. Itu *manga* dah jadi panutan ane dah pokoknya TOP BANGET!!! Udah di Jepang makin fenomenal tuh *manga*, mantep dah *One Piece*. Oh ya minta bahasan *Super Robot Taisen* dengan *Tiger and Bunny* dong Mons, tu anime bagus loh katanya.
2. Naah, ini seputar kontes *Ngomik Yuk! 3*. Panjang ceritanya itu maksudnya 20 halaman bolak-balik atau ndak? Trus komiknya tu digambar *landscape* atau *potrait*? hehe... Bingung soalnya ni Mons mau bikin cerita agak panjang tapi nyangkut masalah halaman....
3. Lanjut lagi, komik yang dikirim tu maksudnya yang di A4-nya tu ya Mons? Kalo gitu komiknya dijilid gitu sama dengan covernya di depan?
4. *World environment* diketik atau dimasukkan sekaligus dengan sinopsis dan konsep cerita Mons?
5. Daftar karakter apa perlu dikasih profil lengkapnya?
6. Komiknya harus diceritain sampe habis, plong, *complete* dan sebagainya kan Mons? Atau bisa juga sebagai *one shot*? Mengingat panjang halamannya yang agak sedikit.

NANIIII!!?? Panjang juga pertanyaanya hehe... Gapapa ya Mons, soalnya saya ini lagi kepengen buat komik dari duluuuuu Mons, tapi ndak tau panduannya jadi pas ada *event* akbar seperti ini, ane harus ikut. Makanya sekali lagi saya mohon panduan dan balasannya ya Mons, kalo perlu dimuat di majalah deh biar jelas.

Oke kalo begitu sudah dulu Mons ya, ane harap semoga kinerjanya semakin meningkat dan hasilnya bisa lebih baik, berguna dan pastinya berkah untuk kita semua... Assalamualaikum.
Fadly Metalseeker, fmetalseeker@yahoo.com

Redaksi:
Halo Fadly, salam kenal! Tanpa basa-basi, langsung aja redaksi jawab e-mail perdana kamu ini:
1. *Kochira koso arigatou~ Request* kamu sudah ditampung, tungguin ya.
2. Info mengenai *Ngomik Yuk! 3* yang sudah *update* bisa kamu baca di iklan edisi ini. Supaya lebih jelas, Redaksi jawab juga pertanyaan kamu. Panjang cerita 20 halaman itu tidak bolak-balik, dan digambar dalam posisi portrait.
3. Yup, komik dan cover dibuat di kertas ukuran A4, tapi tidak perlu dijilid, cukup kamu urutkan saja halamannya.
4. *World environment* diketik bersama dengan sinopsis dan konsep cerita.
5. Karakter menggunakan profil singkat saja, tidak perlu terlalu detil.
6. Komik boleh dibuat tamat 20 halaman maupun dalam format bersambung.

PLEASE JOIN ANIMONSTER ON:
www.twitter.com/AnimonsterID
www.facebook.com/AnimonsterMagz

facebook

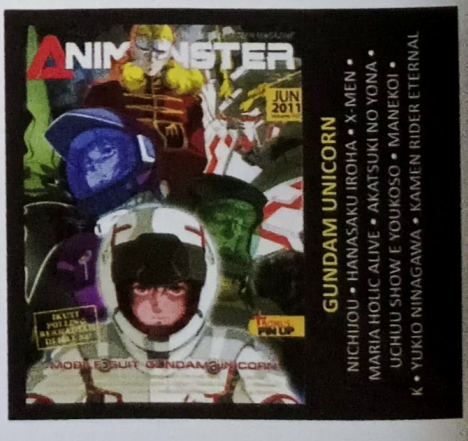
Hani Tan Darkberry
Sugoi pisanlah! b>.<d
Makasih Mons udah bahas Nichijou, jd tau deh anime yg kenal sama bhs Indonesia xD

Adel Riyanto
Mons, Naruto kan lagi seru ,tolong bhas donk :(

KiraUlquiorra LockleonHeart Jcr
Domou Arigatou Animonster, udah membahas my favorite Idol 'K' ^^♥♥♥

Dwi Febriantini
Animonchan sekarang semakin 'dewasa' aja! Pertahankan ya... :)
Mon, bahas karya Murakami lagi ya!

Yuan Dainty
Waaa!! covernya mantab "Kamen Rider Eternal" Luv u Animonsuta! ♥ ♥



J-FEST

Konnichiwa!

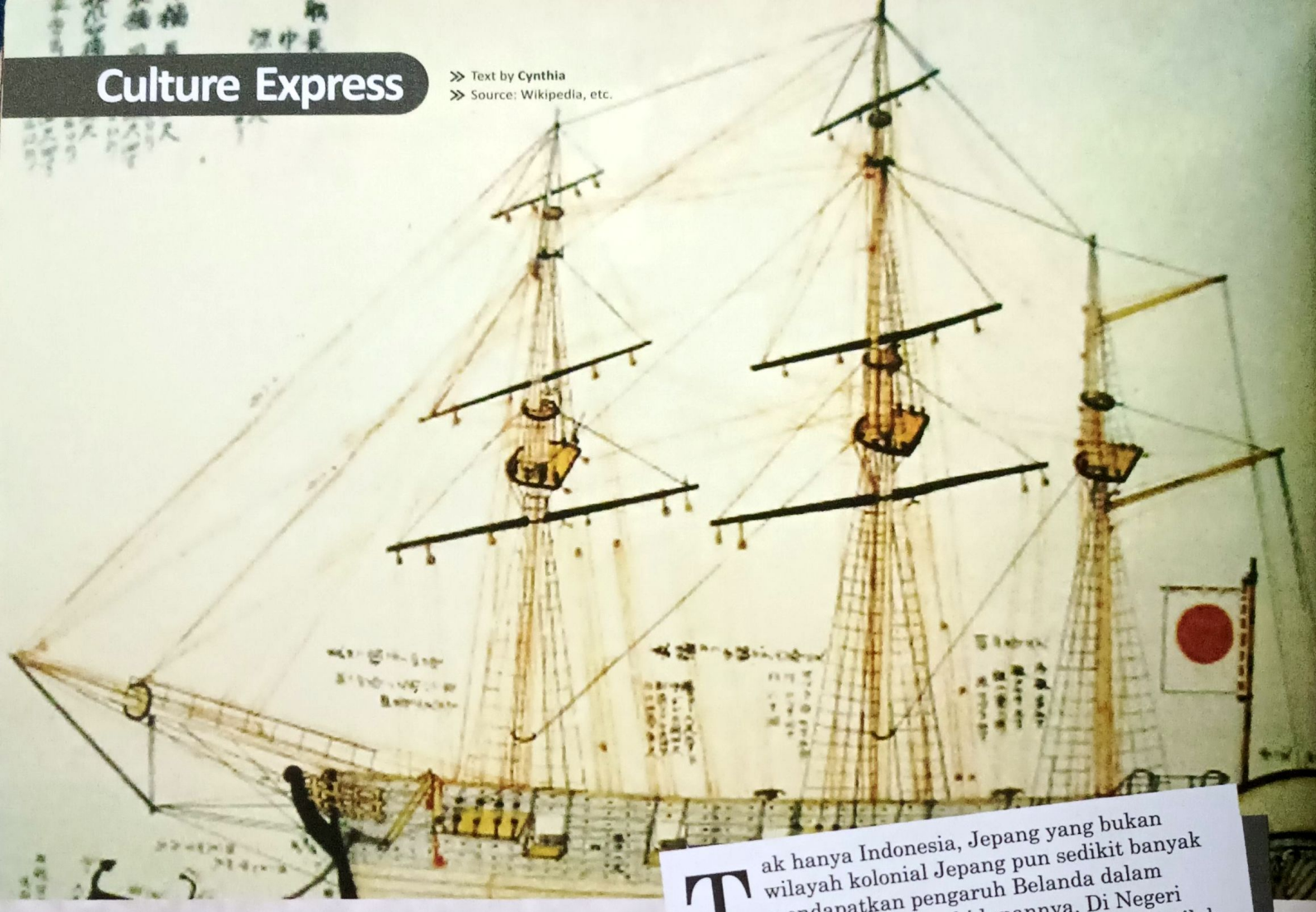
Jumpa lagi dengan rubrik J-Fest yang memuat berbagai info menarik. Dimulai dari rubrik Culture Express yang mengulas tentang *Rangaku*, yaitu aneka ilmu pengetahuan dari Barat yang dikenal masyarakat Jepang pada masa politik *sakoku* berlangsung. Selanjutnya, di rubrik Myths kita akan berkenalan dengan *yuurei* berwujud gadis cantik yang muncul bersama dengan pelayan yang membawa *Botan Dourou* alias lentera peoni. Rubrik Menu kali ini akan memperkenalkan restoran Sanade yang berlokasi di kota Bandung. Zoom kembali hadir dengan profil *Shibuya Gal unit* Juliet, disusul dengan ulasan *single The Beginning* milik boyband asal Korea JYJ dalam rubrik Fresh Orange. Hadir pula ulasan drama yang dibintangi para personil AKB48, SKE48 dan SDN48, *Majisuka Gakuen*; dilanjutkan dengan profil grup musik beraliran hip hop FUNKY MONKEY BABYS di rubrik Intro. J-FEST akan ditutup dengan ulasan acara televisi *Naruhodo High School*.

Otanoshimi ni...

Contents

- Culture Express
- Myths
- Menu
- Learn 2 Art
- Zoom
- Fresh Orange
- Learn 2 Talk Japanese
- Library
- Dorama
- Intro
- J-Glimpse
- TV Show

» Text by Cynthia
» Source: Wikipedia, etc.

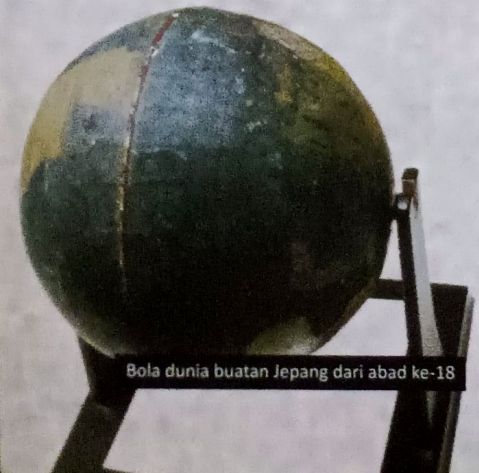


Rangaku

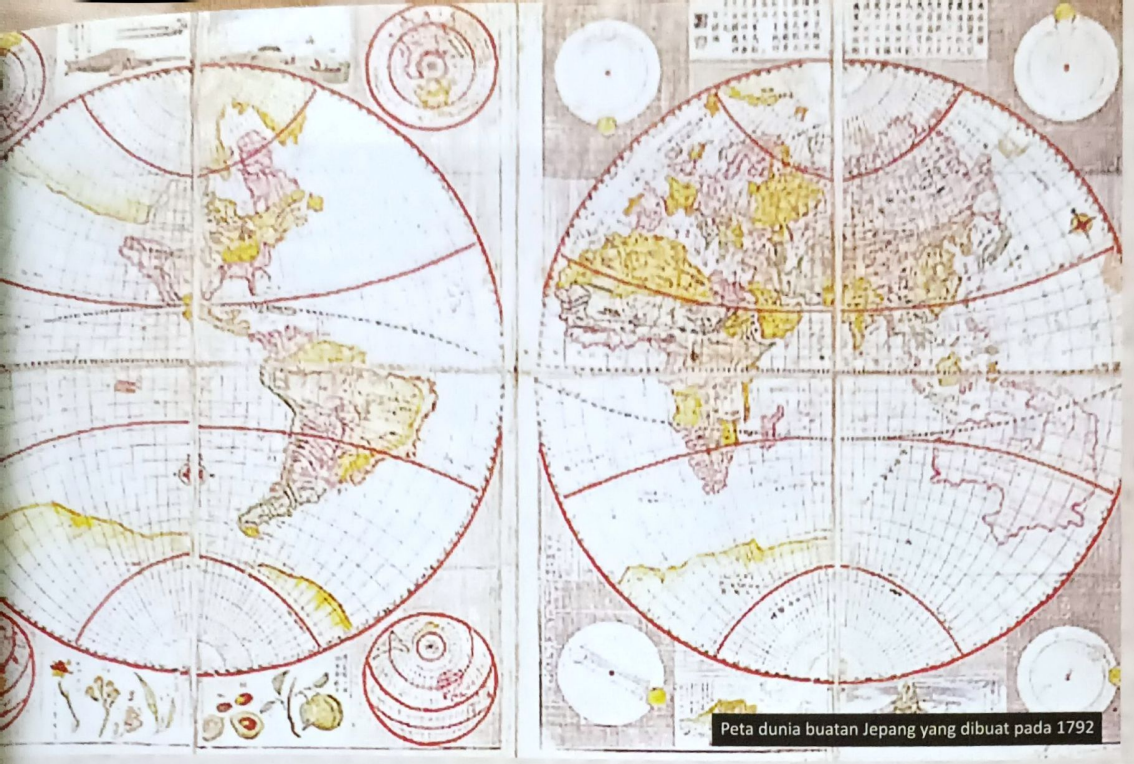
Tak hanya Indonesia, Jepang yang bukan wilayah kolonial Jepang pun sedikit banyak mendapatkan pengaruh Belanda dalam beberapa aspek kehidupannya. Di Negeri Matahari Terbit ini kemudian muncul sebuah istilah yaitu Rangaku. Apa sih Rangaku itu?
Rangaku, secara harfiah berarti "ilmu Belanda", secara umum merujuk pada keilmuan mencakup pengetahuan, budaya dan teknologi yang berasal dari Eropa yang dikenal Jepang pada zaman Edo.
Rangaku terbentuk melalui kontak orang Jepang dengan orang-orang Belanda yang ada di pos perdagangan pulau Dejima. Berkat kontak tersebut, ketika Keshogunan Tokugawa memberlakukan politik sakoku [isolasi nasional] pun Jepang tak perlu takut ketinggalan dalam mengadaptasi berbagai ilmu dari barat terutama dalam bidang teknologi dan kedokteran. Melalui Rangaku, masyarakat Jepang mampu membangun dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi, yang secara tak langsung membantu Jepang melakukan modernisasi secara cepat setelah politik sakoku dicabut pada 1853.

Sejarah

Setelah politik *sakoku* diberlakukan pada masa pemerintahan shogun ketiga **Iemitsu** [1604 - 1651], para pedagang Belanda [dari VOC] adalah satu-satunya kelompok orang asing dari Eropa yang diperbolehkan untuk melakukan kontak dengan Jepang melalui pos perdagangan di Hirado dan kemudian di Dejima, Nagasaki. Meskipun begitu, aktivitas mereka tidak bisa dibilang bebas, karena pihak keshogunan selalu memantau dengan hati-hati dan memberlakukan aturan yang ketat. Para pedagang dari Belanda ini juga diwajibkan untuk datang ke Edo dan menghadap shogun sekali dalam setahun. Keberadaan para pedagang ini juga sangat krusial ketika mereka berbagi pengalaman mengenai revolusi industri dan ilmu pengetahuan yang terjadi di Eropa.
Dibawah kekuasaan **Shogun Yoshimune** pada tahun 1720, aturan yang mengatur hubungan dengan para pedagang Belanda sedikit dilonggarkan. Hal tersebut menyebabkan masuknya buku-buku pengetahuan asing dan dimulainya proses penterjemahan ke dalam bahasa Jepang. Buku-buku tersebut kemudian diperbanyak dan diedarkan ke masyarakat Jepang yang saat itu 70-80%nya sudah melek huruf. Salah satu contoh adalah buku *Koumou Zatsuwa* yang terbit tahun 1787, dimana isinya merupakan kumpulan pengetahuan yang didapat dari orang-orang Belanda tersebut. Buku tersebut memuat topik yang sangat banyak, seperti mikroskop, balon udara, membahas pengetahuan tentang pengobatan dan penyakit, teknik melukis dan teknik mencetak dengan pelat tembaga, susunan pembangkit listrik, pembuatan kapal besar juga pengetahuan terbaru tentang ilmu geografi.
Pembukaan sekolah-sekolah, termasuk pula *terakoya* [sekolah kuil], pada awal abad 19 membantu menyebarluaskan *Rangaku* kepada masyarakat umum.
Pada masa itu utusan dan ilmuwan Belanda mendapat lebih banyak akses untuk menjalin hubungan dengan masyarakat Jepang. Bahkan seorang dokter berkebangsaan Jerman, **Phillip Franz von Siebold berhasil** disusupkan ke dalam delegasi Belanda. Dia bertukar pengetahuan dengan



Bola dunia buatan Jepang dari abad ke-18



Peta dunia buatan Jepang yang dibuat pada 1792

Elekiter

orang Jepang dan akhirnya tahun pada 1824 von Siebold membuka sekolah kedokteran yang diikuti 50 orang mahasiswa yang semuanya ditunjuk oleh shogun. Bersama murid-muridnya von Siebold melakukan penelitian atas flora dan fauna Jepang.
Gerakan *Rangaku* mau tak mau semakin terlibat dalam perdebatan politik mengenai politik *sakoku*, dengan alasan bahwa memelajari ilmu pengetahuan barat akan memperkuat Jepang, bukannya membahayakan. Hal itu memacu para cendekiawan *Rangaku* semakin serius dalam menyebarkan inovasi teknologi barat di Jepang.
Pada tahun 1839, para *Rangakusha* [ilmuwan *Rangaku*] menderita penindasan dari Keshogunan Tokugawa dalam insiden yang disebut *Bansha no Goku* [pemenjaraan bagi penganut ilmu barbar]. Para *Rangakusha* dianggap menentang kebijakan Shogun atas hukuman mati pada orang asing [selain Belanda] yang berani datang ke Jepang. Insiden itu sebenarnya dipicu oleh beberapa insiden lainnya seperti Insiden Morisson dimana kapal pedagang Amerika yang tak bersenjata ditembaki oleh meriam-meriam Jepang.
Perintah pengusiran kapal asing ini kemudian dicabut pada tahun 1842.
Rangaku akhirnya menjadi hal yang kuno ketika Jepang mulai membuka dirinya ke dunia internasional pada era Bakumatsu [1953-1867]. Jepang mulai mengirimkan putra terbaiknya untuk sekolah di luar negeri dan mulai mempekerjakan tenaga asing dalam jumlah besar untuk mengajar di Jepang atau menjadi penasihat pemerintah. Berikut ini adalah beberapa jenis-jenis ilmu *Rangaku:*

Ilmu Kedokteran

Sejak tahun 1720 sejumlah buku kedokteran yang dipelajari diJepang didapat dari orang Belanda. Keakuratan ilmu-ilmu kedokteran barat membuat orang Jepang tercengang, dan membuat buku-buku anatomi lokal yang menjadi rujukan baru bermunculan, seperti misalnya *Zoushi* [1759] dan *Kaitai Shinsho* [1774]. Pada tahun 1804, **Seishuu Hanaoka** melakukan pembiusan total pada pasiennya dengan kombinasi obat tradisional China dan teknik bedah barat.
Kemudian pada 1838 sekolah *Rangaku* pertama di jepang didirikan oleh **Dr. Ogata Kouan**. Beliau pula-lah yang yang menulis buku teks patologi pertama di Jepang, *Byougaku Tsuuron*.

Kaitai Shinsho, buku anatomi Barat yang pertama diterbitkan di Jepang

Ilmu Kimia

Udagawa Yoan adalah ilmuwan *Rangaku* terkemuka untuk bidang ini. Pada tahun 1840 beliau menerbitkan buku *Seimi Kaiso* yang berisikan prinsip-prinsip kimia yang diambil dari buku-buku ilmiah berbahasa Belanda. Dalam bukunya itu Udagawa menulis penemuan dan teori Lavoisier secara detil. Dia juga melakukan sejumlah percobaan ilmiah dan menciptakan istilah-istilah sains yang beberapa diantaranya masih dipakai hingga kini, misalnya *sanka* [oksidasi], *genso* [unsur] dll.

Fenomena Listrik

Eksperimen listrik sangat populer pada akhir abad 18, dan sekitar tahun 1770, **Hiranaga Gennai** mendatangkan alat pembangkit elektrostatik dari Belanda. Benda yang serupa dengan stoples Leiden ini kemudian ditiru dan diubah oleh orang Jepang menjadi alat yang disebut *elekiter*. Tahun 1811, terbit pula buku mengenai listrik karangan **Hashimoto Muneyoshi** yang isinya menjelaskan sejumlah fenomena listrik, beberapa eksperimen dan konduktivitas.

Ilmu Fisika

Shizuki Tadao, seorang penterjemah, merupakan orang yang berperan besar dalam pengenalan ilmu Fisika di Jepang. Beliau menterjemahkan buku *Introductio ad Veram Physicam* karya John Keil dari Bahasa Belanda ke Bahasa Jepang dengan judul *Rekishou Shinsho.* Tadao juga berperan dalam menciptakan sejumlah istilah sains dalam Bahasa Jepang yang masih dipakai hingga kini, misalnya *juuryoku* [gravitasi], *inryoku* [gaya tarik menarik] dll.

Selain yang jenis *Rangaku* yang telah disebutkan di atas, masih ada lagi jenis-jenis *Rangaku* lainnya seperti Ilmu Optik yang mengajarkan penggunaan teleskop, mikroskop dan proyektor slide sederhana; Ilmu Mekanik yang mengajarkan teknik pembuatan boneka mekanik, jam, mekanisme pompa, pengetahuan dirgantara dan mekanisme mesin uap; Ilmu Geografi modern dan Ilmu Biologi.

Udagawa Yoan, ilmuwan Rangaku yang hidup pada 1798–1846

>> Text by Cynthia

Botan Dourou

Kisah-kisah hantu yang mampu membuat bulu kuduk meremang sangat digemari di Jepang. Semakin menyeramkan ceritanya, maka semakin senang pula orang yang mendengar cerita tersebut. Diantara kisah-kisah menyeramkan yang ada, tersebutlah kisah ***Botan Dourou*** alias *Peony Lantern* yang tak hanya seram namun juga memiliki unsur roman. Kisah *Botan Dourou* dikenal oleh masyarakat Jepang pada abad 17 melalui terjemahan buku ***Jian Deng Xin Hua***, buku cerita hantu dari China yang juga berisikan ajaran moral tentang karma. Kemudian, seiring dengan populernya cerita hantu di zaman Edo, pada tahun 1666, **Ryoi Asai** mengadaptasi *Jian Deng Xin Hua* ke dalam bukunya, ***Otogi Boko*** [*Hand Puppets*]. Asai juga memberi sedikit perubahan dengan menjadikan daerah yang sekarang dikenal sebagai distrik Nezu di Tokyo sebagai lokasi kejadian. Tahun 1884, *Botan Dourou* mulai dibawakan di pentas *Rakugo* dan kemudian di pentas *Kabuki* pada tahun 1892. Hal ini membuat kisah *Botan Dourou* semakin dikenal oleh masyarakat Jepang pada masa itu. **Lafcadio Hearn**, penulis yang juga dikenal dengan nama Yakumo Koizumi turut menerjemahkan *Botan Dourou* ke dalam bahasa Inggris. Kisah yang dibuat berdasarkan kisah B*otan Dourou* versi *Kabuki* itu kemudian diberi judul *A Passional Karma* dan dimasukkan dalam buku *In Ghostly Japan*.

Story

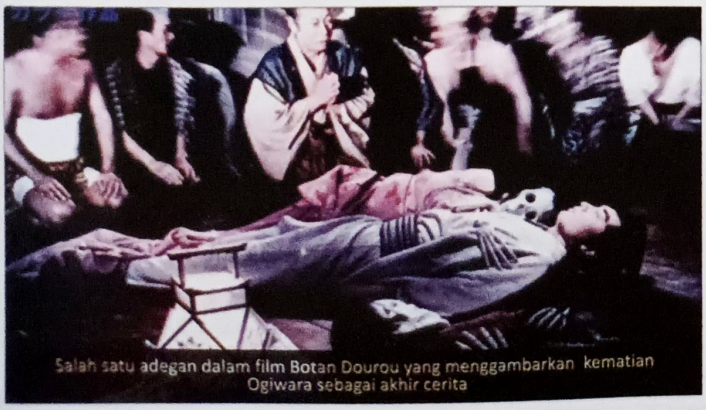
Pada zaman dahulu kala, tepatnya di malam pertama *Obon*, seorang samurai yang telah menduda, **Shinnojo Ogiwara** duduk di serambi rumahnya sambil memandangi mentari senja. Dia terkejut tatkala seorang wanita muda cantik bersama pelayannya yang membawa lentera berhias bunga peoni datang mendekat. Mereka berdua berhenti sejenak untuk berbicara dengan Ogiwara, dan mereka pun berkenalan. Wanita muda itu bernama **Otsuyu**. Perkenalan singkat itu pun membuat keduanya dekat satu sama lain, dan di akhir perjumpaan Otsuyu berjanji akan kembali ke tempat itu esok malam di waktu yang sama. Sejak malam itu, setiap senja Otsuyu akan datang dengan pelayannya yang membawa lentera peoni yang sama. Hubungan Ogiwara dan Otsuyu semakin intim dan mereka sering menghabiskan malam bersama-sama. Setelahnya Otsuyu dan pelayannya selalu pergi dari rumah Ogiwara sebelum subuh. Hubungan ini sudah berlangsung selama beberapa waktu dan keduanya sangat bahagia. Namun, seorang tetangga merasa curiga dengan kehidupan Ogiwara yang kini berjalan terbalik; sepanjang malam terus terjaga kemudian terlelap sepanjang hari. Sang tetangga kemudian mencoba mengintip dari lubang kecil di dinding untuk mengamati apa yang dilakukan Ogiwara sepanjang malam. Sang tetangga sangat terkejut ketika mendapati tetangganya sedang bemesraan dengan tengkorak dengan daging yang membusuk dan rambut hitam panjang yang ditempeli sarang laba-laba. Saking ketakutannya, sang tetangga lari terbirit-birit dari tempat itu sambil berteriak-teriak seperti orang gila. Esok harinya, sang tetangga kembali mendatangi Ogiwara dengan membawa seorang pendeta Buddha. Sang pendeta

Otsuyu dan pelayannya

Film Botan Dourou produksi tahun 50-an yang dibintangi oleh Yuriko Tashiro

Ilustrasi Yoshitoshi Tsukioka tentang Botan Dourou. Gambar ini merupakan bagian dari karya New Forms of Thirty-Six Ghosts

mengingatkan bahwa jiwa Ogiwara kini sedang dalam bahaya dan diincar oleh kematian. Ogiwara yang akhirnya sadar, bertekad untuk melepaskan diri dari jeratan mantra Otsuyu. Dengan bantuan sang pendeta, Ogiwara mengelilingi rumahnya dengan kertas *ofuda* agar mendapatkan perlindungan supernatural.
Malam itu, Otsuyu dan pelayannya datang seperti biasa di saat senja. Akan tetapi, berkat kekuatan *ofuda* yang dipasang Ogiwara, mereka berdua hanya bisa menangis di teras rumah karena tak bisa masuk ke dalam rumah tersebut. Malam demi malam Otsuyu selalu datang dengan ditemani pelayannya. Dia meminta Ogiwara untuk menyingkirkan *ofuda* agar mereka bisa bersama lagi. Lama-kelamaan pertahanan Ogiwara runtuh juga, dan pada suatu malam dia meninggalkan rumahnya untuk menemui sang kekasih.
Keesokan paginya, Ogiwara menghilang. Teman-temannya berusaha mencari kesana-kemari namun nihil. Para tetangga akhirnya menyarankan agar mereka mencari di pekuburan. Akhirnya mereka menemukan kuburan Otsuyu dan pembantunya; kuburan itu dihiasi dengan pola bunga peoni yang serupa. Dan ketika kubur itu dibongkar, tampaklah Ogiwara yang terbujur kaku sambil memeluk kekasihnya yang tinggal tulang belulang....



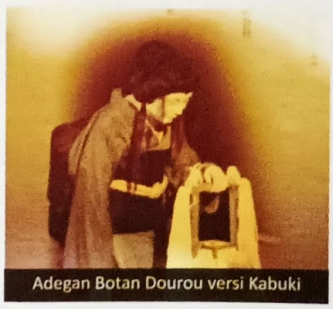
Salah satu adegan dalam film Botan Dourou yang menggambarkan kematian Ogiwara sebagai akhir cerita

Another Story

Selain versi *Otogi Boko* tadi, ada pula kisah *Botan Dourou* yang sering dimainkan di panggung *rakugo* maupun *kabuki*. Dalam versi ini, dikisahkan sang tokoh utama, **Saburo** jatuh cinta pada wanita cantik bernama Otsuyu, yang merupakan putri teman baik ayahnya. Mereka kerap bertemu secara rahasia dan bersumpah untuk sehidup-semati. Akan tetapi, Saburo tiba-tiba sakit keras dan tak dapat menjumpai Otsuyu dalam waktu yang lama. Saat Saburo akhirnya sembuh, dia malah mendengar kabar bahwa Otsuyu telah meninggal dunia.
Ketika mendoakan arwah kekasihnya dalam festival *Obon*, Saburo dikejutkan oleh langkah dua wanita yang datang mendekat. Mereka adalah Otsuyu dan pelayannya. Belakangan terungkap bahwa bibi Otsuyu yang menentang pernikahan mereka menyebarkan kabar bohong. Dia mengatakan pada Saburo bahwa Otsuyu telah meninggal; dan sebaliknya, pada Otsuyu dia mengatakan bahwa Saburo telah meninggal. Dua sejoli ini berkumpul kembali dan menjalin cinta secara rahasia. Setiap malam Otsuyu mendatangi Saburo dengan ditemani pelayannya yang membawa lentera peoni.

Kelanjutan kisah ini hampir sama dengan cerita dalam *Otogi Boko*. Yang menjadi perbedaan adalah hadirnya karakter pelayan Saburo yang melepas *ofuda* agar majikannya tidak mati menderita karena menanggung rindu. Akibat perbuatannya itu, esok paginya Saburo malah ditemukan tewas sambil memeluk mayat yang membusuk. Meskipun begitu, wajah Saburo tampak sangat bahagia.

Monumen batu Botan Dourou di Higashiikou, Adachi, Tokyo



Adegan Botan Dourou versi Kabuki

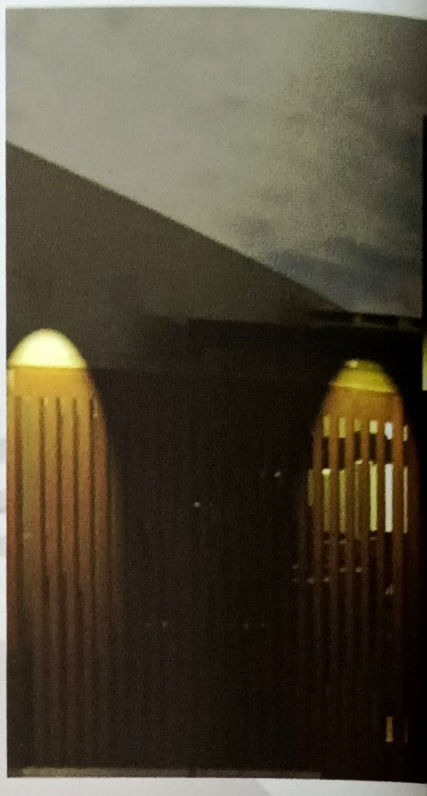
Pertujukan boneka Botan Dourou

Trivia

Salah satu adegan dalam *Botan Dourou* versi *kabuki* yang terkenal dan paling ditunggu oleh penonton adalah adegan pemunculan Otsuyu yang mengenakan kelom kayu. Bunyi kelontang kelomnya, "*karann koronn*", ditengah kesunyian mampu membuat bergidik siapapun yang mendengarnya. Kemudian, seperti halnya kisah *Yotsuya Kaidan*, yang pernah dimuat dalam Animonster edisi 116, ada takhayul yang menyebutkan bahwa aktor yang memerankan hantu dalam *Botan Dourou* akan mengalami musibah. Rumor ini beredar sejak pertunjukan tahun 1919 di Imperial Theater ketika pemeran Otsuyu dan pelayannya sakit mendadak dan meninggal dalam waktu berdekatan.

» Text by **Anim**
» Special thanks to **Kharisma Gandhi** [Sanade *Head Chef Kuma*] and **Shahreza Razif** [Sanade *Marketing Manager*]

sanade



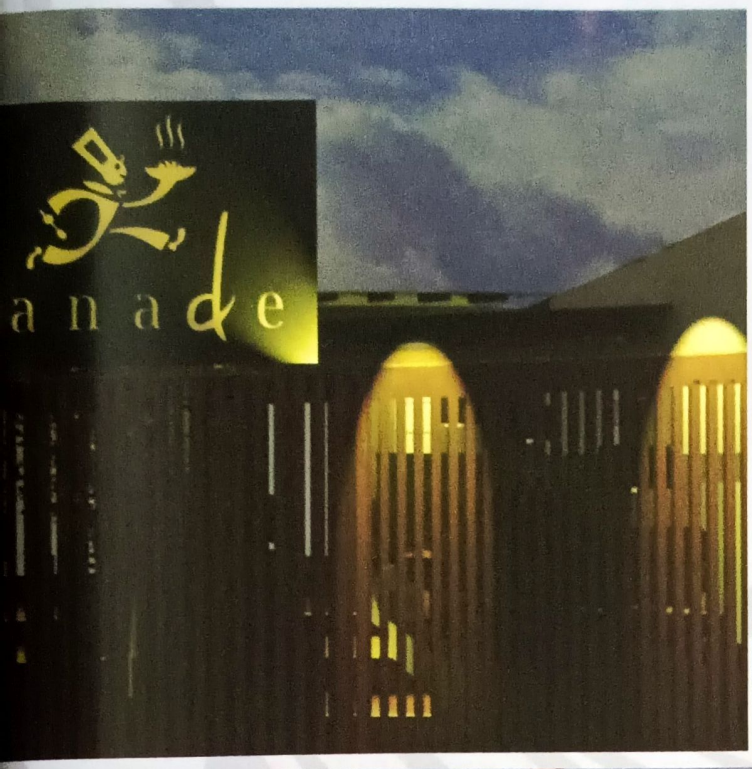
Ramen sudah sangat identik dengan masakan Jepang karena merupakan makanan sehari-hari di Negeri Sakura itu. Karena ciri khas dan kelezatannya yang unik, banyak restoran masakan Jepang di ibukota yang menjadikan ramen sebagai menu utamanya. Kini para penggemar masakan Jepang yang berdomisili di Bandung juga bisa mencicipi beberapa hidangan ramen yang tidak kalah dengan kelezatan asli di negeri asalnya di restoran Sanade yang terletak di Jalan Sulanjana 24, Dago.

Sanade adalah salah satu restoran yang menawarkan hidangan *ramen*, dimana pengunjungnya juga bisa menikmati suasana hiruk pikuk daerah Dago sebagai salah satu daerah tujuan wisata di Bandung. Sejak pertama kali dibuka pada tanggal 10 Oktober 2010, Sanade selalu ramai dikunjungi orang-orang dari kalangan muda hingga dewasa yang ingin mencicipi menu-menu lezat yang ditawarkan. Sanade tidak hanya menawarkan masakan Jepang, tetapi juga masakan Eropa dan Indonesia. Dengan slogan "*eat, drink, relax, you're here*", Sanade memosisikan diri sebagai restoran keluarga yang tidak hanya menawarkan makanan yang lezat, tapi juga suasana yang bisa dinikmati bersama. Mengenai harga, Sanade tergolong murah karena memberikan porsi yang banyak.

Ramen, *bento* dan *donburi* menjadi hidangan yang mengisi menu masakan Jepang. *Steak* menjadi menu unggulan masakan Eropa. Masakan yang berhubungan dengan iga menjadi menu unggulan masakan Indonesia. Selain itu, Sanade juga memiliki sejumlah *dessert* yang tidak kalah menariknya. Oleh karena itu, tidak perlu khawatir untuk membawa serta teman-teman atau keluarga yang mungkin kurang menyukai masakan Jepang untuk makan di sini karena banyak menu yang bisa dipilih selain masakan Jepang.

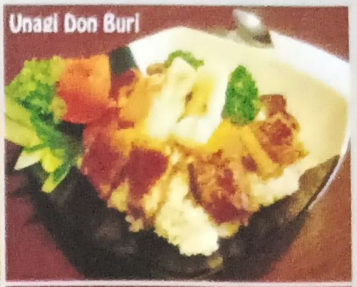
Spicy Sea Food Ramen, ***Stamina Ramen*** dan ***Chicken / Beef Katsu Ramen*** merupakan menu yang bisa dipilih untuk mencicipi kelezatan *ramen*. Bagi yang ingin mencicipi *ramen* dengan sensasi perpaduan pedas dan segarnya hidangan laut bisa memilih *Spicy Sea Food Ramen*, *ramen* yang menggunakan *miso* [tauco] sebagai kuah dengan *topping* udang, cumi-cumi, *tofu*, telur, irisan daun bawang, *togarashi* [cabe merah] dan kerang tahu. Bagi yang ingin mencicipi rasa orisinil *ramen* bisa memilih *Stamina Ramen*, *ramen* yang menggunakan *shoyu* sebagai kuah dengan *topping* irisan daging sapi, telur rebus, *narutomaki* [sejenis kue ikan], wortel, *horenzo* [bayam Jepang] dan irisan daun bawang. Bagi yang ingin mencicipi kelezatan *ramen* sekaligus gorengan ala Jepang bisa mencoba *Chicken / Beef Katsu Ramen*, *ramen* yang menggunakan *miso* sebagai kuah dengan *topping* daging ayam atau sapi goreng tepung, telur, wortel, irisan daun bawang dan *horenzo*.

Stamina Udon, ***Tempura Udon*** dan ***Chicken / Beef Katsu Udon*** merupakan menu yang bisa dipilih bagi yang ingin mencicipi kelezatan mie khas Jepang selain *ramen*. *Stamina Udon* dan *Chicken / Beef Katsu Udon* berisi *topping* dan kuah yang sama seperti *Stamina Ramen* dan *Chicken / Beef Katsu Ramen*. *Tempura Udon* adalah sesuatu yang berbeda dari menu *udon*, berupa hidangan



udon yang menggunakan *shoyu* sebagai kuah dan menggunakan *prawn tempura* dan *ebi tempura* [udang goreng tepung ala Jepang] sebagai *topping*-nya. Setiap menu *ramen* dan *udon* diberi *optional* bagi yang menginginkan sensasi rasa pedas. Pengunjung bisa memilih tingkat kepedasan yang ingin dicampur dalam menu *ramen* dan *udon* pilihan mereka dari level **Nobita** [tingkat kepedasan level 2] hingga **Shinchan** [tingkat kepedasan level 5]. Karena pedasnya tidak main-main, bagi yang tidak kuat pedas diharapkan jangan langsung memilih tingkat kepedasan yang tinggi. Sebaliknya bagi penggemar pedas, *optional* ini tentunya wajib dicoba. Dari segi bahan dan pemasakan, *head chef* untuk bagian masakan Jepang mengatakan selalu menggunakan bahan-bahan terpilih yang sebagian didatangkan langsung dari Jepang. Menu *ramen* dan *udon* yang ditawarkan di sini dibuat dengan hati-hati berdasarkan pengalaman dan pembelajaran yang didapatnya selama bertahun-tahun mengenai *ramen* yang lezat. Meskipun ada bahan-bahan yang didatangkan langsung dari Jepang, Sanade menjamin semua hidangan di restoran ini *halal*.

Jika sedang tidak ingin menyantap hidangan *mie*, bisa mencoba menu *bento* dan *donburi*. ***Beef Yakiniku Bento*** dan ***Chicken Teriyaki Bento*** menjadi pilihan dari menu *bento*. Keduanya dilengkapi dengan *ebi tempura*, nasi, *misoshiru* [sup miso], salad dan semangka, menu lengkap yang dijamin akan mengenyangkan. Dari bagian *donburi* ada empat menu yang bisa dipilih, ***Chicken Don Buri***, ***Unagi Don Buri***, ***Salmon Don Buri*** dan ***Beef Don Buri***. Keempat menu *Donburi* ini dihidangkan dengan nasi dan sayuran.



Walau menawarkan hidangan Eropa, Indonesia dan Jepang, interior Sanade lebih bernuansa Timur yang biasa dimiliki interior kebanyakan restoran Jepang. Selain suasana sejuk dan santai yang dilahirkan dari interior tipe ini, Sanade memiliki beberapa ruangan dengan interior yang berbeda yang bisa dipilih oleh pengunjungnya sesuai selera. Karena tergolong masih baru, Sanade memiliki berbagai penawaran diskon yang menarik di hari-hari tertentu. Hari Selasa merupakan hari yang cocok bagi penggemar *pizza* untuk mengunjungi Sanade, karena ada penawaran ***Pizza Fiesta*** berupa diskon sebesar 30% untuk menu *pizza*. Hari Rabu memberikan penawaran menarik bagi para penggemar *pancake* dan *waffle* dengan diskon sebesar 30% untuk menu *pancake* dan *waffle*. Hari Jumat malam merupakan hari yang sangat cocok bagi penggemar *steak*, karena adanya ***Sexy BBQ all you can eat***!! untuk menu *sirloin steak*, *ribs*, *mixed grill* dan *shashlik*. Buat yang sedang bermalam Minggu, bisa mengunjungi Sanade untuk menikmati ***Sanade Acoustica*** dari jam 8 malam. Sanade juga menjadi tempat berkumpulnya orang-orang terkenal, jadi ada kemungkinan bisa bertemu dengan artis kota Bandung saat bersantap. Nah, khusus pembaca Animonster, Sanade memberikan diskon 20% semua menu untuk pembelian diatas Rp 150.000,-, dengan membawa guntingan kupon yang ada di bawah ini. Selamat menikmati...

sanade
resto
eat, drink, relax you're here

20%
discount
Discount ini hanya berlaku untuk minimum pembelanjaan Rp 150.000,-

Delivery Service please call 422 05 11
SANADE Jl. Sulanjana 24 Dago - Bandung 423 11 47 - 423 88 77

Ayo ikutan

ANIMONSTER NGOMIK YUK! 3

Setelah lama dinanti-nantikan dan atas permintaan dari para pembaca, Animonster kembali menggelar lomba membuat komik "Ngomik Yuk! 3". Ini saatnya bagi kalian untuk unjuk bakat!

Persyaratan:

1. Komik dibuat sebanyak 10-20 halaman + 1 halaman cover. Gambar dibuat perhalaman, tidak bolak-balik, dan tidak perlu dijilid.
2. Karya boleh tamat dalam 20 halaman maupun dalam cerita bersambung [per-*chapter*].
3. Karya harus original, dilarang menjiplak karya orang lain. Karya yang menjiplak akan didiskualifikasi.
4. Karya belum pernah dipublikasikan sebelumnya di media manapun dan belum pernah dilombakan.
5. Tema cerita bebas, rating Semua Umur, tidak mengandung unsur SARA dan pornografi.
6. Komik dibuat di kertas A4.
7. Media bebas, bisa tradisional maupun digital. Untuk media tradisional tidak diperkenankan menggunakan pensil atau bolpen, harus menggunakan tinta gambar.
8. Komik bisa dibuat dalam format hitam putih maupun berwarna.

Lampiran yang harus dikirimkan:

1. Komik asli, bukan berupa fotokopi. Untuk komik yang dibuat dalam format digital, wajib dikirimkan dalam bentuk file yang sudah dikopi dalam CD, disertai hasil print out. Semua komik yang masuk ke redaksi akan menjadi hak milik redaksi dan tidak bisa dikembalikan.
2. Konsep cerita, sinopsis singkat dan world environment dalam komik [contoh: dunia nyata, antah berantah, dll] diketik tidak lebih dari 2 halaman A4 dengan ukuran spasi double, font Arial, size 10.
3. Daftar karakter [profil singkat] dalam komik.

Kirimkan komik dan lampirannya ke **Redaksi Animonster, Jl. Ranggamalela no 3, Dago-Bandung 40116** paling lambat tanggal **30 Agustus 2011**. Beri kode "Ngomik Yuk! 3" di pojok kiri atas amplop, yang sudah ditempel dengan salah satu kupon "Ngomik Yuk! 3" yang terdapat di edisi 147, 148 dan 149. Komik yang terpilih menjadi finalis akan dimuat dalam situs www.wayangforce.com, dan penilaian akan dilakukan dengan sistem penilaian juri dan voting. Pengumuman pemenang akan dicantumkan di Animonster 151 terbit bulan September 2011.

Total Hadiah Rp 30 juta!

Juara 1: Rp 5.000.000,- + *goodie bag* + langganan majalah Animonster 1 tahun
Juara 2: Rp 3.000.000,- + *goodie bag* + langganan majalah Animonster 1 tahun
Juara 3: Rp 2.000.000,- + *goodie bag* + langganan majalah Animonster 1 tahun

Sponsored by

DATASCRIP
Business Solution

Tips Menggambar Tangan

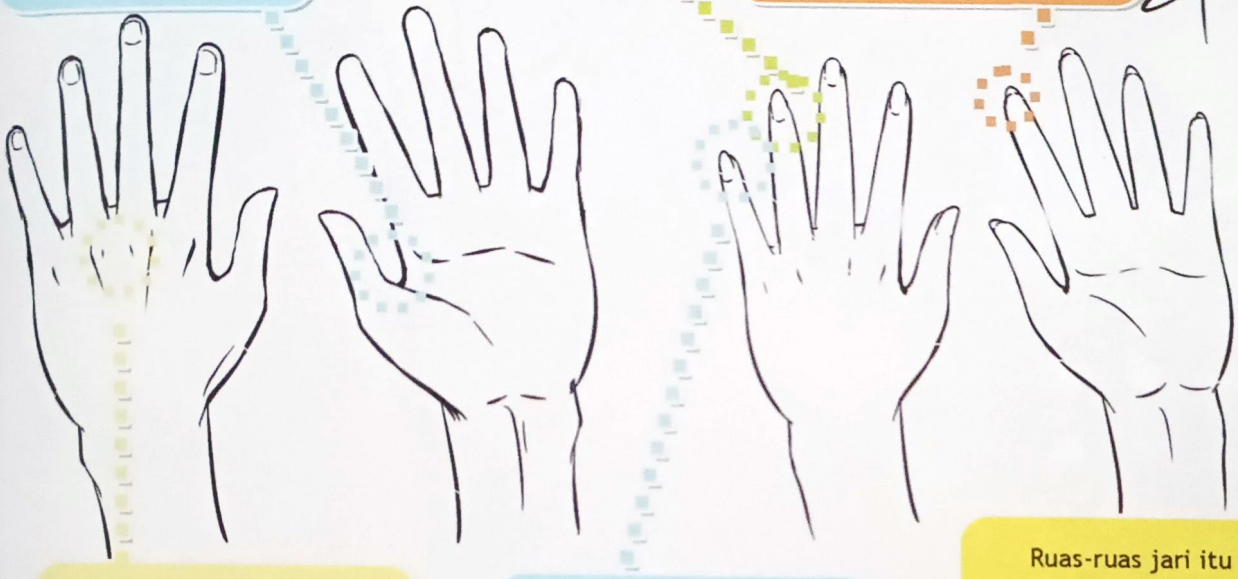
LEARN 2 ART

Hai! Ketemu lagi dengan saya Aryakong.
Learn to art kali ini saya akan membahas cara menggambar tangan.
Arya hanya sharing beberapa point yang umum dan perbedaan menggambar tangan cowok dan cewek.

Sela-sela tangan itu bentuknya bukan berbentuk huruf "V" tapi seperti huruf "U".

Jemari cewek dibentuk lebih lancip dari pada jemari cowok.

Tangan cewek biasanya digambar lebih imut dari tangan cowok. Lengkap dengan kuku yang panjang dan lentik.



Knuckle atau engsel jari itu letaknya tidak sejajar dengan sela-sela jari. kalau diperhatikan ada jeda antara *knuckle* dan sela-sela jari.

Menggambar jari tangan itu kurang lengkap tanpa menggambar kuku. Menambahkan kuku dapat memperjelas antara bagian dalam dengan bagian luar jemari kita.

Ruas-ruas jari itu ada 3, kecuali jempol. Jempol memiliki 2 buku jari, baik tangan maupun kaki. Makin ujung buku-buku jari, ukurannya semakin mengecil.

Cara paling mudah dalam menggambar tangan adalah melihat referensi tangan kalian sendiri. Lebih praktis, mudah, dan akurat.

Gambar di atas adalah posisi jemari saat mengepal. Jempol ketika mengepal tidak dimasukkan ke dalam kepalan tapi disimpan di atas kepalan.

» Text by Lily

Juliet

Yumi, Maiko dan Hami

Discography

Singles
Natsu Love [05/08/2009]
Fuyu Love [07/10/2009]
Haru Love [27/01/2010]
Haru Love 2 [31/03/2010]
23:45 [19/05/2010]
Motto Motto Kimi o Oshiete yo [04/08/2010]
Aki Love [13/10/2010]
Yuki Love [15/12/2010]
Saku Love [13/03/2011]
Motokare [29/06/2011]

Albums
Love [04/11/2009]
Real [25/08/2010]

Mini Album
Shiki Love ~4 Seasons Love Best~ [10/11/2010]

Official Website
http://www.universal-music.co.jp/juliet

Official Blog
http://ameblo.jp/juliet-ameblo/

Nama **Juliet** mungkin masih terdengar asing di telinga para penggemar musik J-Pop di tanah air, namun di Jepang ketiganya dikenal *Shibuya gal unit*. Juliet dibentuk pertama kali pada bulan Juli 2009 yang diproduseri oleh Romeo, sebuah tim produser beranggotakan 10 orang yang semuanya berprofesi sebagai model majalah *gal fashion*. Nama Romeo dan Juliet sendiri diambil dari karya sastra Inggris ternama, *Romeo and Juliet*, karya William Shakespeare.

Debut Juliet dimulai pada musim panas 2009 dengan tampil dalam konser *silhouette live* di Shibuya O-EAST sambil mengumumkan perlisan *single* debut ***Natsu Love*** pada bulan Agustus dibawah label **Universal Sigma** [anak perusahaan Universal Music Japan]. Saat itu sosok Juliet dirahasiakan dengan mengenakan topeng, sehingga membuat orang-orang penasaran dengan sosok asli mereka. Setelah dirilis, *single Natsu Love* berhasil menembus peringkat puncak *RecoChoku Weekly Chart* dengan total

sekitar 600 ribu orang yang men-*download ringtone* lagu tersebut. Dalam sekejap fans Juliet pun semakin bertambah, terlihat saat penyelenggaraan acara bersama Romeo di depan toko Shibuya 109 yang dihadiri lebih dari 1.000 orang, padahal saat itu turun hujan.

Setelah perilisan *single* kedua, ***Fuyu Love***, sosok asli ketiga personil Juliet akhirnya dibuka dan nama mereka diumumkan, yaitu **Maiko**, **Hami** dan **Yumi**. Bahkan Romeo ikut tampil dalam video klip lagu tersebut.

Menyusul kesuksesan *single* pertama, *single Fuyu Love* kembali menduduki posisi puncak *RecoChoku*. Bila dihitung dalam kurun waktu 4 bulan sejak debut, lagu-lagu Juliet sudah di-*download* sebanyak lebih dari 1 juta kali. Pada bulan November 2009, album pertama Juliet yang berjudul ***Love*** diluncurkan. Album ini sempat masuk dalam urutan 10 besar *Weekly Oricon*

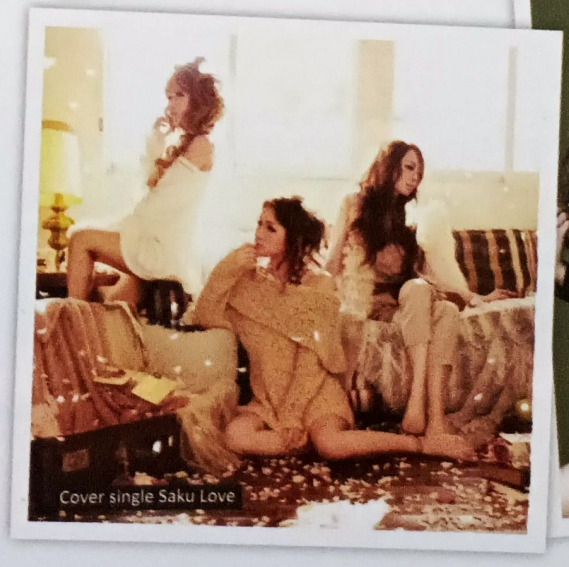
Chart dan membuat nama Juliet dikenal para penggemar musik Jepang.

Menyambut datangnya tahun baru 2010, Juliet merilis *single* ketiga, ***Haru Love***. Lagu ini tidak saja diproduseri oleh Romeo, tapi juga oleh 120 orang calon lulusan siswi SMA yang dipilih dari 60 sekolah di Kanto, yang dinamakan **High School Romeo**. Tim yang sama kembali dipakai untuk menangani acara yang mengumpulkan 2.000 orang siswi lulusan SMA di Shibuya DUO, dan kemudian dipakai sebagai penyanyi *full chorus* lagu ***Haru Love 2*** yang dirilis sebagai *single* keempat Juliet.
Tahun 2010 menjadi tahun yang tersibuk bagi Juliet, dimulai pada tanggal 19 Maret hingga 7 April, Juliet menggelar konser pertama, disusul dengan perilisan *single* kelima, ***23:45***, pada bulan Mei. Sejak bulan Agustus, dalam kurun waktu dua bulan sekali Juliet merilis *single* baru berturut-turut, yaitu ***Motto Motto Kimi o Oshiete yo***, ***Aki Love*** dan ***Yuki Love***. Di tahun ini juga ketiganya merilis album kedua, ***Real***, serta mini album berjudul ***Shiki Love***. Satu hal yang menarik perhatian dari lagu-lagu Juliet adalah penggunaan judul sesuai dengan musim di Jepang, yakni *Haru*, *Natsu*, *Aki* dan *Fuyu*. Tema dari lagu-lagunya pun sebagian besar mengenai cinta. Dari semua lagu tersebut, liriknya ditulis oleh duet Maiko dan Hami, bahkan Maiko sempat menggarap lagu *Yuki Love* sendiri.

Di tahun 2011 ini, Juliet merilis *single* berjudul ***Saku Love*** pada bulan Maret. *Single* tersebut berisikan dua buah lagu, *Saku Love, -Sakura Chiru-* yang bertema tentang cinta pertama, dan *Saku Love, -Sakura Saku-* yang berkisah tentang cinta jarak jauh. *Single* ini kembali menembus peringkat pertama *RecoChoku Charts*.
Juliet pun mengembangkan karir tidak saja sebagai penyanyi, tapi juga ke dunia model dan bintang iklan. Dalam beberapa kesempatan, mereka berkolaborasi dengan *brand fashion* di Shibuya seperti CECIL McBEE, titty & co., dll. Tanggal 29 Juni ini Juliet akan merilis *single* baru berjudul *Motokare*.

Romeo dan Juliet menyalami fans saat peluncuran single Fuyu Love

Cover single 23:45



Cover single Saku Love

» Text by **Asun**

JYJ
The Beginning

The Beginning adalah album berbahasa Inggris pertama dari **JYJ** [**Kim Jae Joong**, **Park Yoo Chun** dan **Kim Jun Su** dari grup **Dong Bang Shin Ki / Tohoshinki / TVXQ**] yang mencoba melangkah memasuki dominasi musik global. Untuk album yang memiliki nuansa pop, R&B dan *dance music* ini Jun Su, Jae Joong dan Yoo Chun telah bekerja sama dengan produser asal Amerika Serikat yaitu **Kanye West** dan **Rodney "Darkchild" Jerkins**.

The Beginning berisi tujuh lagu dan tiga buah *remix*. Diantara lagu-lagu di dalamnya, JYJ juga turut menyumbangkan tiga lagu, yaitu *Still in Love* oleh Jae Joong, *I Can Soar* oleh Jun Su dan *I Love You* oleh Yoo Chun. *The Beginning* diproduksi oleh Show Shop Entertainment dan didistribusikan ke seluruh dunia oleh Warner Music, termasuk Indonesia. Album ini dirilis dalam bentuk CD dan *format digital* sejak tanggal 12 Oktober 2010, dan juga terdapat edisi terbatas khusus "*Luxury Package*" yang hanya diproduksi sebanyak 99.999 buah. *Superstar* peraih *Grammy Award*, Kanye West, bergabung dengan trio ini dalam *single* pertama dari album ini yang berjudul *Ayyy Girl*. Kanye West, yang mengomposisikan *Ayyy Girl*, berkomentar tentang lagu ini sebagai lagu yang "menggambarkan manuver dari banyaknya hubungan yang rumit dan emosi yang mereka miliki dalam kehidupan mereka, dan lamanya perjalanan yang mereka tempuh untuk meluncurkan album ini". Single *Ayyy Girl* sendiri telah sukses di Korea Selatan, dan menapaki urutan ke-19 pada tangga *single* Gaon.

Sementara Rodney Jerkins, yang telah bekerja dengan bintang-bintang ternama seperti mendiang **Michael Jackson** dan **Whitney Houston**, mengomposisikan dua lagu untuk album ini yaitu *Empty* dan *Be My Girl*.

Tracklist:

1. Intro
2. Ayyy Girl feat. Kanye West / Malik Yusef
3. Empty
4. Be My Girl
5. Still in Love
6. I Love You_feat. Flowsik
7. I Can Soar
8. Be The One

Rodney Jerkins berkomentar, "*Ini semua tentang pertemuan antara budaya Timur dan Barat akhir-akhir ini dan dunia telah menjadi tempat bercampurnya berbagai budaya. Bersama Kanye dan saya sendiri, kami mempersatukan dunia melalui bahasa internasional yaitu musik dan memperkenalkan artis-artis ternama dari satu bagian dunia ke Amerika membuat album ini menjadi proyek yang sangat istimewa bagi kami*".

Selain itu, salah satu produser kenamaan Asia yaitu **Jae Chong**, juga turut ambil bagian pada lagu berjudul *Be The One* dan berperan penting dalam menata dan memproduksi proyek ini secara keseluruhan bersama JYJ.

Special Quiz JYJ - The Beginning

Dapatkan 3 buah CD *The Beginning* untuk 3 pemenang persembahan **Warner Music Indonesia**. Jawab pertanyaan berikut: ***Sebutkan 3 buah lagu yang disumbangkan oleh JYJ dalam album The Beginning!*** Kirim jawaban di sehelai kartu pos yang ditempel kupon quiz yang terdapat di rubrik Otaku Talk ke Redaksi Animonster sebelum 15 Agustus 2011.

POLA KALIMAT

Konnichiwa, kita berjumpa lagi dalam rubrik rutin di majalah ini yang akan mengasah kemampuan bahasa Jepangmu. Di edisi lalu kita sudah memelajari sebuah percakapan singkat dengan beberapa kosa kata baru di dalamnya. Di edisi kali ini kita mempelajari pola kalimat lain yang sering kali digunakan dalam bahasa Jepang. Yang pertama adalah bentuk ***masu+nagara***, yang kedua adalah penggunaan lain dari ***~te imasu***. Kita mulai saja...

ます＋ながら

MASU + NAGARA

Pola kalimat *masu + nagara* memiliki arti sambil~. Biasa digunakan untuk menunjukkan dua perbuatan yang dilakukan secara bersamaan oleh orang yang sama. *~nagara* biasa dihubungkan dengan kata kerja bentuk *masu*. Lalu perbuatan yang lebih diutamakan dalam sebuah kalimat, ditunjukkan dengan kata kerja yang diletakkan di belakang *~nagara*.

Contoh:

音楽を聞きながらコーヒーを飲みます。
Ongaku o kikinagara koohii o nomimasu.
Minum kopi sambil mendengarkan musik.

お茶を飲みながら話しませんか。
Ocha o nominagara hanashimasen ka.
Bagaimana kalau kita ngobrol sambil minum teh?

~ TE IMASU

Penggunaan *~te imasu* tentunya sudah tak asing lagi karena sudah sering ditemukan dalam bahasa Jepang sehari-hari dan sudah pernah diajarkan sebelumnya di pelajaran-pelajaran yang lalu. Ada beberapa arti dari penggunaan *~te imasu* yang sudah kita pelajari, yaitu:

1. Menunjukkan perbuatan yang sedang berlangsung.

   Contoh:

   リーさんはテレビを見ています。
   Lee-san wa ima terebi o mite imasu.
   Saudara Lee sedang menonton TV.

2. Menunjukkan keadaan yang diakibatkan oleh sesuatu perbuatan.

   Contoh:

   鈴木さんはもう結婚しています。
   Suzuki-san wa mou kekkon-shite imasu.
   Saudari Suzuki sudah menikah.

3. Menunjukkan profesi atau jabatan dengan menyebutkan perbuatan yang berulang kali dilakukan dalam waktu yang cukup lama.

   Contoh:

   私は自動車の会社で働いています。
   Watashi wa jidousha no kaisha de hataraite imasu.
   Saya bekerja di perusahaan mobil.

Di luar dari tiga arti di atas, bentuk *~te imasu* dapat juga digunakan dengan memiliki arti yang lain. Bentuk *~te imasu* yang akan kita pelajari kali ini menunjukkan perbuatan seseorang yang sudah menjadi kebiasaan. Dari segi makna, mungkin mirip dengan arti nomor tiga di atas. Untuk mendapatkan arti seperti ini, biasanya digunakan bersama dengan kata keterangan seperti ***itsumo***, ***mainichi***, ***maishuu***, dan kata-kata lain yang menunjukkan arti repetitif.

Contoh:

ひまな時、いつも音楽を聞いています。
Hima na toki, itsumo ongaku o kiite imasu.
Kalau ada waktu senggang, selalu mendengarkan musik.

休みの日はいつもスポーツをしています。
Yasumi no hi wa itsumo supootsu o shite imasu.
Pada hari libur, selalu berolahraga.

Tampaknya sampai di sini dulu perjumpaan kita di edisi kali ini. Semoga pelajaran yang dibawakan kali ini bermanfaat menambah wawasan bahasa Jepang kamu. Sampai jumpa di edisi mendatang. *Mata ne...*

BISAKAH KALIAN?

Ubahlah kalimat di bawah ini menjadi bentuk *masu + nagara*.
Contoh:
お茶を飲みます、話しませんか。
...お茶を飲みながら話しませんか。

1. 辞書で調べます、専門の本を読みました。
2. メモを取ります、講義を聞いて下さい。
3. マニュアルを見ます、コンピューターを操作して下さい。
4. 仕事をします、たばこを吸わないで下さい。
5. 機械を操作します、話さないで下さい。

Library

Seiring dengan berlalunya waktu, para penggemar anime/*manga* dan hal-hal yang berkaitan dengan Jepang di Indonesia semakin bertambah. Dari sekian banyaknya penggemar, diantaranya banyak juga para pembaca Animonster yang mengirimkan e-mail maupun surat yang menanyakan dimana dan bagaimana cara membeli *merchandise* dan *goodies* dari Jepang ke Indonesia. Kini Animonster akan menjawab kebutuhan kalian lewat rubrik Library ini yang menyediakan barang-barang asli dari Jepang. Tunggu apa lagi? Pesan sekarang juga!

MAHOU SHOUJO LYRICAL NANOHA

NENDOROID PLUS ARF ~Barrier Jacket Ver.~

[Rp 719.000,-]

Tinggi 25 cm. Inilah *plush doll* dari *wolf girl* yang menyukai *dog food*. Bagian tangan dan kaki diberi sendi sehingga bisa digerakkan untuk membentuk pose yang diinginkan.

NENDOROID PLUS YUNO SCRYA ~Barrier Jacket Ver.~

[Rp 719.000,-]

Tinggi 25 cm. Inilah *plush doll* dari sang *magic user* dari dunia lain. Bagian tangan dan kaki diberi sendi sehingga bisa digerakkan untuk membentuk pose yang diinginkan.

NENDOROID PLUS FATE TESTAROSSA ~Plain Clothes Ver.~

[Rp 719.000,-]

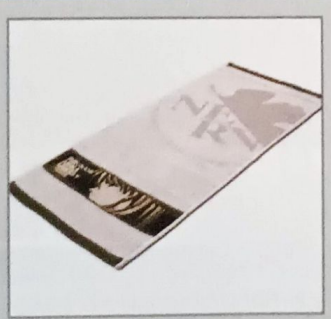
Tinggi 25 cm. Inilah *plush doll* dari salah satu tokoh utama *Mahou Shoujo Lyrical Nanoha*. Bagian tangan dan kaki diberi sendi sehingga bisa digerakkan untuk membentuk pose yang diinginkan.

NENDOROID PLUS NANOHA TAKAMICHI ~Uniform Ver.~

[Rp 719.000,-]

Tinggi 25 cm. Inilah *plush doll* dari tokoh utama *Mahou Shoujo Lyrical Nanoha*. Bagian tangan dan kaki diberi sendi sehingga bisa digerakkan untuk membentuk pose yang diinginkan.

NEON GENESIS EVANGELION



EVANGELION THE MOVIE FACE TOWEL ASUKA Ver.

[Rp 333.500,-]

Berukuran 35 x 84 cm. Handuk muka yang hanya dilihat saja sudah menarik. Selain wajah Asuka, logo **Nerv** sebagai simbol utama dari *Evangelion* menjadi daya tarik handuk ini.

EVANGELION THE MOVIE FACE TOWEL REI Ver.

[Rp 333.500,-]

Berukuran 35 x 84 cm. Handuk muka yang hanya dilihat saja sudah menarik. Selain wajah Rei, logo Nerv sebagai simbol utama dari *Evangelion* menjadi daya tarik handuk ini.

ONE PIECE

CANVAS CLOCK ~Animal Ver.~

[Rp 408.500,-]

Jam *canvas* berukuran tinggi 30 cm, lebar 40 cm dan tebal 2,5 cm. Memiliki berat sekitar 730 gr.

CANVAS CLOCK ~The Three Musketeers Ver.~ [Rp 408.500,-]

Jam *canvas* berukuran tinggi 30 cm, lebar 40 cm dan tebal 2,5 cm. Memiliki berat sekitar 730 gr.

STRONG WORLD VIP TAPESTRY ~Premium Sephia~ [Rp 408.500,-]

Berukuran tinggi 70 cm dan lebar 104 cm.

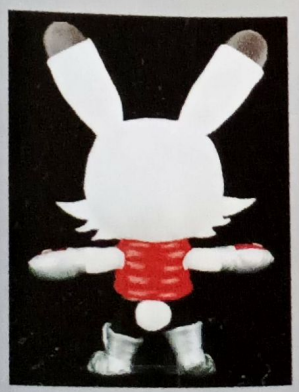
STRONG WORLD VIP TAPESTRY ~Original Colour~ [Rp 408.500,-]

Berukuran tinggi 70 cm dan lebar 104 cm.

SUMMER WARS

KING KAZUMA DOLL [Rp 719.000,-]

Tinggi 37 cm. Inilah *plush doll* dari avatar berwujud kelinci, King Kazuma, dari *Summer Wars*. Ekspresi kuat dan *cool* yang dimilikinya tergambar dengan baik. Bagian tangan dan kaki diberi sendi sehingga bisa digerakkan untuk membentuk pose yang diinginkan.



BAKA TO TEST TO SHOUKANJUU

HIDEYOSHI KINOSHITA SOULDER TOTEBAG

[Rp 411.000,-]

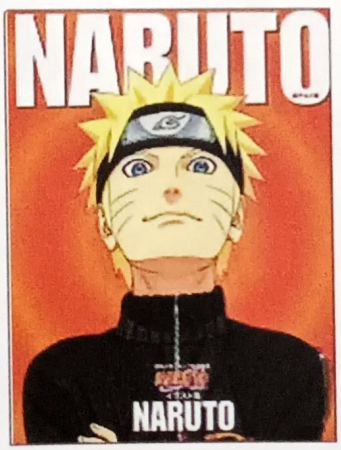
Berukuran 40 cm x 36 cm x 13 cm.

METAL STRAP SET

[Rp 329.000,-]

Terdiri dari tiga buah *metal strap* dengan model para *shoukanjuu* milik **Hideyoshi Kinoshita**, **Mizuki Himeji** dan **Minami Shimada**. Masing-masing strap berukuran 3,5 cm x 4 cm.

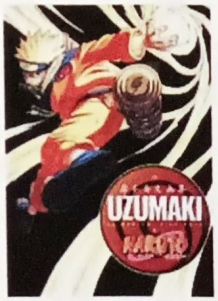
NARUTO



NARUTO - NARUTO ILLUSTRATION BOOK

[Rp 345.000,-]

Tebal 101 halaman, ukuran 29,6 cm x 20,8 cm. Merupakan *illustation book* spesial yang diterbitkan untuk memperigati 10 tahun *manga Naruto*. Berisi 80 lebih ilustrasi indah seputar dunia *Naruto*. Jangan lupakan poster yang khusus digambar oleh **Kishimoto**-*sensei* sebagai bonus yang bisa ditemukan di dalamnya. Sebuah buku yang tidak boleh dilewatkan oleh fans *Naruto*.



NARUTO - KISHIMOTO MASASHI ILLUSTRATION BOOK ~UZUMAKI~

[Rp 322.000,-]

Tebal 142 halaman, ukuran 29,6 cm x 21,2 cm. Merupakan *illustation book* pertama dari seri *Naruto*. Buku yang masih berfokus pada Naruto dan Sasuke muda ini menawarkan lebih dari 70 ilustrasi yang indah seputar dunia Naruto sebelum memasuki era *Shippuden*. Berisi juga *interview* panjang dengan Kishimoto-*sensei* dan sebuah poster besar yang khusus digambar sebagai bonus buku ini.

NARUTO JUUNEN HYAKKUNIN

[Rp 284.500,-]

Tebal 196 halaman, ukuran 21 cm x 14,6 cm. Merupakan *full colour data book* yang diterbitkan untuk memperingati 10 tahun seri *Naruto*. Dikatakan juga sebagai *anime visual charabook* yang berisi informasi yang menjelaskan semua pertempuran dan dunia yang ada di dalam kisah ini.

SYARAT DAN KETENTUAN PEMESANAN

1. Harga sudah termasuk ongkos kirim dari Jepang ke Indonesia dan pajak bea cukai, tapi **BELUM** termasuk ongkos kirim dari Bandung ke alamat pemesanan.
2. Barang yang dipesan akan dikirim paling lambat 1 bulan sesudah pembayaran.
3. Batas akhir pemesanan hingga tanggal 30 Juli 2011, namun masih bisa dipesan lewat tanggal tersebut apabila stok di Jepang masih ada.
4. Untuk pemesanan, silahkan kirimkan e-mail ke alamat: **animonster_library@yahoo.com**, dengan subjek: **Library**. Cantumkan nama, alamat lengkap [untuk pengiriman barang], kota, nomor telepon rumah disertai kode area / HP, dan nama barang yang ingin kamu pesan. Redaksi akan mengirimkan e-mail konfirmasi berupa tata cara pembayaran.

PS: Jika ingin menanyakan / memesan barang yang tidak tercantum dalam rubrik ini, silahkan tanyakan melalui email ke animonster_library@yahoo.com

» © TV Tokyo
» Text by Kyu-sama

Rating: 17+ **Genre:** School, Human Drama **Format:** TV **Planning & Original Story:** Yasushi Akimoto **Directors:** Keisuke Toyoshima, Yoichi Matsunaga, Kota Sato **Producers:** Junpei Nakagawa [TV Tokyo], Shinji Okabe [TV Tokyo], Kazuhiko ABIRU [Dentsu], Yuji Ishida, Saya Hidemi **Script:** Noriko Oshida **Music Producer:** Hiroshi Furukawa, ABOTTO Leo **Broadcaster:** TV Tokyo **Vintage:** 08 January - 26 March 2010 [*Majisuka Gakuen*], 15 April 2011 - *ongoing* [*Majisuka Gakuen 2*] **Number of episodes:** 12 [*end*]

Majisuka Gakuen & Majisuka Gakuen 2

SPOILER ALERT!

Are you serious?

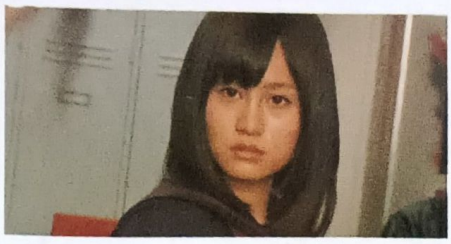
Suatu hari, seorang murid pindahan datang ke **Majisuka Jyogakuen / SMA Majisuka**, sebuah sekolah khusus wanita yang terkenal dipenuhi oleh *yankee* dengan hobi membuat onar dan berkelahi antar mereka sendiri dan dengan sekolah lain. Saat memasuki pekarangan SMA Majisuka, murid pindahan bernama **Daruma Onizuka** yang bertubuh raksasa langsung terlibat perkelahian dengan geng **Gold Eyebrow Association** dan berhasil mengalahkan geng tersebut. Di saat bersamaan, ada satu lagi murid wanita bernama **Atsuko Maeda** yang juga pindah ke SMA Majisuka. Atsuko yang tenang dan pendiam itu masuk di kelas yang sama dengan Daruma. Saat Daruma dihajar habis-habisan oleh geng **Team Hormone** di depan mata Atsuko, sisi *yankee* Atsuko bangkit dan ia menghajar dan mengalahkan para anggota Team Hormone sendirian. Kabar mengejutkan ini pun cepat menyebar dan Atsuko menjadi perhatian para murid di sekolahnya. Atsuko pun menjadi incaran seluruh geng di SMA Majisuka yang ingin membuktikan kebenaran cerita yang menghebohkan itu. Atsuko, yang sudah berjanji untuk tidak berkelahi lagi, terpaksa melayani tantangan mereka supaya ia dapat bertahan hidup di sekolahnya. Satu persatu geng dan murid berpengaruh di SMA Majisuka dikalahkan oleh Atsuko. Daruma yang tadinya sesumbar dengan kekuatannya pun, setelah dihajar oleh Team Hormone dan menyaksikan Team Hormone dikalahkan oleh Atsuko, mengangkat dirinya sendiri sebagai anak buah Atsuko, walau Atsuko tidak pernah menginginkannya. Atsuko yang tertutup tidak menggubris keinginan Daruma untuk berteman dengannya, terutama karena ia masih trauma dengan masa lalunya yang ia sembunyikan. Ia hanya menginginkan ketenangan dalam menjalani hidupnya. Walaupun begitu, cerita mengenai kekuatan Atsuko telah sampai di telinga **Rappappa**, geng terkuat di SMA Majisuka. Para anak buah Rappappa ingin menghabisi Atsuko, sementara **Sado** sebagai wakil ketua Rappappa meminta mereka menahan diri hingga pimpinan tertinggi Rappappa, **Yuko Oshima** kembali ke sekolah. Selama ini Yuko dirawat di rumah sakit karena menderita sakit yang cukup serius. Atsuko pun masih harus menghadapi seorang murid misterius bernama **Nezumi** yang sangat lihai membaca situasi dan mengadu domba berbagai pihak di SMA Majisuka, dan juga tantangan dari **SMA Yabakune** yang telah lama menjadi rival SMA Majisuka. Dan tanpa sadar secara perlahan Atsuko mulai menggoyang kekuasaan yang selama ini dipegang Rappappa sebagai geng terkuat di SMA Majisuka. Apakah Atsuko akan berhasil menjatuhkan Rappappa? Apa sebenarnya masa lalu Atsuko yang ingin ia kubur dalam-dalam?

A house without pillars will fall..

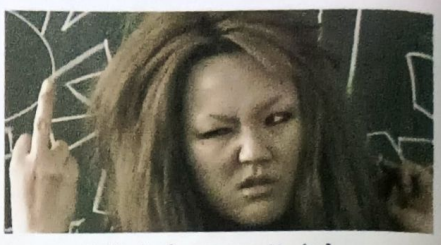
Setelah Yuko dan teman-temannya lulus dari SMA Majisuka, Yuko tak dapat melawan penyakitnya dan akhirnya meninggal. Rappappa pun mengalami banyak pergantian anggota. Team Hormone berhasil masuk menjadi anggota Rappappa, dengan **Shitennou / The Big Four** Rappappa juga mengalami perubahan. Kini posisi The Big Four dipegang oleh **Gakuran**, **Kabuki Sisters**, **Gekikara** dan **Shaku** [mantan Ketua OSIS]. Atsuko yang diperkirakan akan menjadi ketua baru Rappappa ternyata hanya menjadi wakil ketua, sedangkan posisi ketua Rappappa kini dipegang oleh murid pindahan kelas dua bernama **Otabe**. Seorang murid kelas dua bernama **Center** yang merasa tak puas dengan kondisi Rappappa saat ini yang dianggapnya melemah dan menjadi bahan olokan sekolah lain menantang Atsuko untuk duel satu lawan satu dengan taruhan

jabatan ketua. Karena gagal menantang Atsuko secara langsung, Nezumi yang ternyata berada di belakang Center merencanakan sebuah kudeta untuk mengambil alih Rappappa. Mereka mengumpulkan orang-orang yang merasa tidak puas atau sakit hati dengan Rappappa dan menggabungkan mereka semua ke dalam geng bernama **Tsu no Ji Rengou / Tsu-character Alliance**, untuk kemudian menghancurkan Rappappa. Di saat mereka tengah bertikai, **Bungee** yang merupakan salah satu anggota Team Hormone dihajar oleh sebuah geng baru dari SMA Yabakune bernama **Hadashi no Kai / Barefoot Society**, dan hal itu menghapus "gencatan senjata" yang tengah dijalani oleh kedua SMA itu. **Yuki** dan **Yuka**, dua saudara kembar mendiang Yuko yang tengah mencari Atsuko berusaha menyatukan semua pihak di SMA Majisuka yang tengah bertikai untuk melawan serangan SMA Yabakune. Ternyata di SMA Yabakune pun tengah terjadi pertikaian dan perebutan kekuasaan untuk menjadi geng terkuat. Dan kini posisi geng terkuat dipegang oleh Hadashi no Kai yang ternyata dipimpin oleh **Shibuya**, satu dari The Big Four Rappappa saat masih dipimpin oleh Yuko dan kini berpindah sekolah ke SMA Yabakune. Hadashi no Kai dan para *yankee* di bawah pimpinan Shibuya mulai mengacak-acak pertahanan SMA Majisuka dengan melakukan teror ke sekolah itu, menyebabkan korban berjatuhan dari pihak SMA Majisuka, termasuk Team Hormone, Kabuki Sisters dan Gakuran. Walau begitu, Otabe masih menahan diri untuk tidak menyerang balik SMA Yabakune. Di lain pihak, Atsuko yang menjadi orang yang paling diinginkan oleh Shibuya malah menghilang, mencari jati diri dan bertarung seorang diri di luar SMA Majisuka. Nezumi dengan keahliannya kembali mengadu domba dan memanas-manasi kedua sekolah tersebut, berharap menjadi orang terakhir yang akan berdiri dan mengambil keuntungan dari pertarungan kedua belah pihak. Keadaan semakin memanas saat ada seseorang misterius dari kelompok Shibuya yang diam-diam menggunakan cara licik untuk menghentikan gerak Gekikara yang hendak membalas kekalahan Gakuran. Apakah SMA Majisuka dapat kembali bersatu dan berbalik mengalahkan SMA Yabakune? Apakah Atsuko akan kembali ke SMA Majisuka dan membantu teman-temannya serta mengembalikan kejayaan Rappappa?

THE YANKEES



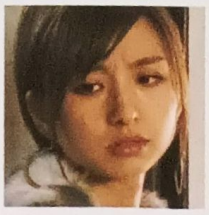
Atsuko Maeda [pemeran: **Atsuko Maeda**]



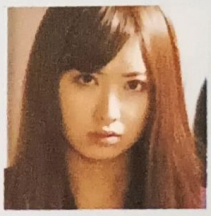
Daruma Onizuka [pemeran: **Nachu**]

Rappappa

Yuko Oshima [pemeran:**Yuko Oshima**]

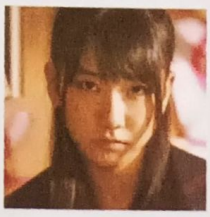


Sado [pemeran: **Mariko Shinoda**]



Torigoya [pemeran: **Haruna Kojima**]

Gekikara / Chuukara / Amakuchi [pemeran: **Rena Matsui**]



Black [pemeran: **Yuki Kashiwagi**]

Shibuya [pemeran: **Tomomi Itano**]

Dance [pemeran: **Kumi Yagami**]

Team Under / Shaku-nee Gundan

Anime [pemeran: **Sayaka Nakaya**]

Jumbo [pemeran: **Miku Tanabe**]

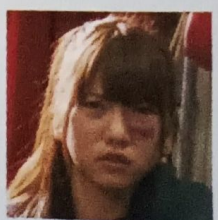
Rice [pemeran: **Rumi Yonezawa**]

Showa [pemeran: **Haruka Katayama**]

Team Hormone

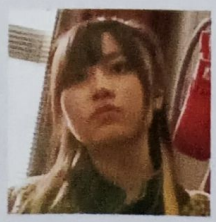
Wota [*leader*] [pemeran: **Rino Sashihara**]

Unagi [pemeran: **Rie Kitahara**]



Akicha [pemeran: **Aki Takajo**]

Bungee [pemeran: **Moeno Nito**]



Mukuchi [pemeran: **Mika Komori**]

Kabuki Sisters / Nou-Kyougen Sisters

Ookabuki [pemeran: **Tomomi Kasai**]

Kokabuki [pemeran: **Asuka Kuramochi**]

Sanshou Sisters

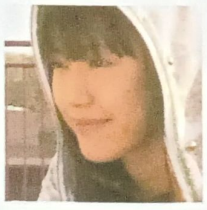
Love-tan [pemeran: Aika Oota]

Myao [pemeran: Miho Miyazaki]

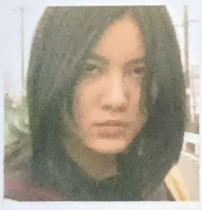
Manamana [pemeran: Manami Oku]

Gakuran / Youran [pemeran: Sae Miyazawa]

Choukoku [pemeran: Sayaka Akimoto]



Nezumi [pemeran: Mayu Watanabe]



Center [pemeran: Jurina Matsui]

Shaku [pemeran: Minami Minegishi]

Minami [pemeran: Minami Takahashi]

Otabe [pemeran: Yui Yokoyama]

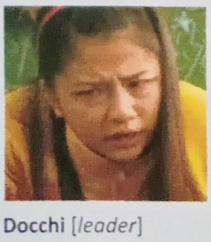
Yuka Oshima dan Yuki Oshima [pemeran: Yuko Oshima]

Team Fondue

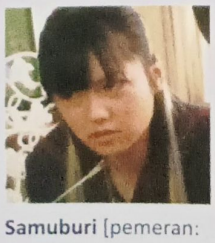
Erena [pemeran: Erena Ono]

Toshima [pemeran: Mina Oba]

Lemon [pemeran: Miori Ichikawa]



Docchi [*leader*] [pemeran: Haruka Shimada]



Samuburi [pemeran: Haruka Shimazaki]

Tsuri [pemeran: Suzuran Yamauchi]

Yabakune Jyogakuen

School Leader [pemeran: Asami Hihara]

Chiharu [pemeran: Amina Sato]

Sanae [pemeran: Yukari Sato]

Jyanken [pemeran: Mayumi Uchida]

Hadashi no Kai / Barefoot Society

Comeback [pemeran: Ayaka Kikuchi]

Sanshoku [pemeran: Sumire Sato]

Mayuge [pemeran: Ami Maeda]

Mariyagi [pemeran: Mariya Nagao]

Majisuka Gakuen dan sekuelnya ***Majisuka Gakuen 2*** adalah dua buah *school drama* yang dibintangi seluruhnya oleh para anggota **AKB48, SKE48** dan **SDN48**. Karena kedua drama ini adalah proyek milik **Yasushi Akimoto** sebagai produser AKB48, maka tak heran bila seluruh *opening* dan *ending song* dalam kedua drama ini dibawakan oleh AKB48. *Majisuka Gakuen* menggunakan lagu berjudul ***Majisuka Rock n' Roll*** sebagai *opening song*, sementara lagu ***Sakura no Shiori*** yang juga milik AKB48 dijadikan *ending song*-nya. Sedangkan dalam *Majisuka Gakuen 2*, *opening song*-nya adalah lagu berjudul ***Yankee Soul*** dengan *ending song* berjudul ***Seishun to Kizukanai Mama***.

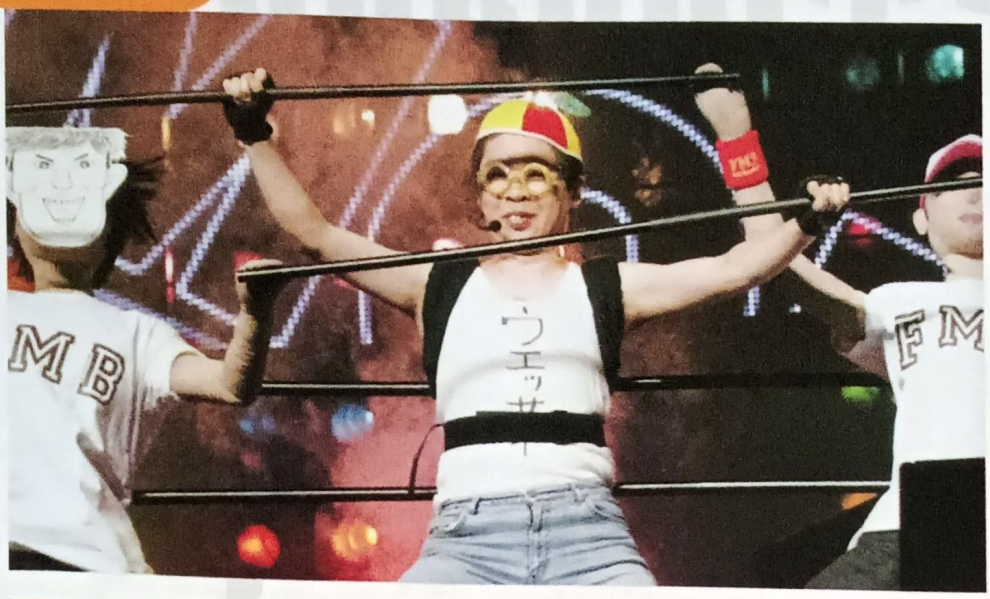
» Text by Kyu-sama

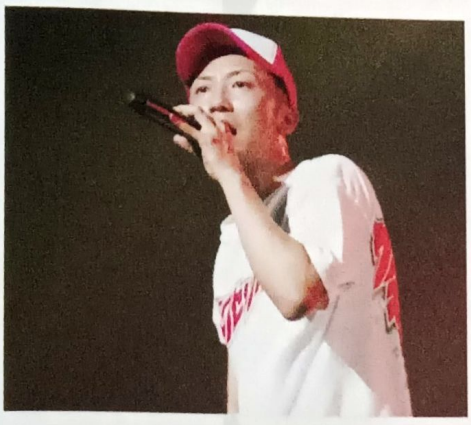
FUNKY MONKEY BABYS

Berawal dari pertemuan dua MC [sebutan untuk vokalis *rap / hip-hop*] yang sebelumnya masing-masing berkarir sebagai solois *rapper* yaitu **FUNKY Kato** dan **MON-KICHI** di tahun 2000, mereka mengerjakan beberapa proyek musik bersama dan pada akhir tahun 2003 mereka akhirnya sepakat untuk membentuk sebuah grup musik beraliran *hip-hop*. Nama yang dipilih untuk grup mereka ini adalah **FUNKY MONKEY BABYS**, yang diambil dari unsur nama mereka berdua yaitu "FUNKY" dari nama FUNKY Kato dan "MONKI / MONKEY" dari nama MON-KICHI. Sementara kata "BABYS" mengambil dari kata "BABIES" yang penulisannya dipelesetkan secara sengaja. Nama grup ini sering pula disingkat menjadi **Fan-Mon** atau **FMB** oleh para penggemarnya. Sementara itu FUNKY MONKEY BABYS sendiri menyebut para penggemarnya dengan nama "**Babys**" sesudah nama kota asal mereka. Sebagai contoh, para penggemar FUNKY MONKEY BABYS dari kota Tokyo akan mendapat julukan Tokyo Babys, para penggemar dari kota Fukuoka mendapat julukan Fukuoka Babys dan seterusnya. FUNKY MONKEY BABYS pun resmi terbentuk pada tanggal 1 Januari 2004. Seperti kebanyakan grup *hip-hop* di Jepang, formasi yang umum [walau tidak selalu] digunakan adalah 2MC1DJ yaitu 2 vokalis dengan seorang DJ. Seorang *live* DJ yang cukup terkenal di kota Hachioji bernama **DJ CHEMICAL** menarik perhatian FUNKY Kato dan MON-KICHI, dan mereka pun memintanya untuk bergabung dengan FUNKY MONKEY BABYS sebagai *additional member*. DJ CHEMICAL menerima ajakan FUNKY Kato dan MON-KICHI hingga akhirnya FUNKY MONKEY BABYS memiliki formasi lengkap hingga saat ini. Setelah DJ CHEMICAL bergabung, grup ini segera mengikuti berbagai *event* dan menggelar *showcase* untuk berpromosi. Mereka pun mulai menciptakan lagu mereka sendiri yang dirilis secara *indie*. Penampilan mereka yang selalu penuh semangat di atas panggung akhirnya menarik perhatian pihak label rekaman. FUNKY MONKEY BABYS menandatangani kontrak kerjasama dengan label rekaman **DREAMUSIC Inc.**, dan pada bulan Januari 2006 mereka merilis *debut major single* mereka yang berjudul ***Sono Manma Higashi e***. Sayangnya *single* ini hanya berhasil mencapai posisi 77 Oricon Charts. *Debut album* mereka yang berjudul ***FUNKY MONKEY BABYS*** pun hanya mampu meraih peringkat 15 Oricon Charts, namun album tersebut mampu bertahan selama empat puluh tujuh minggu. Pada masa itu pula DJ CHEMICAL menjadi *full member* FUNKY MONKEY BABYS. Baru sejak *single* ***Lovin' Life*** tampaknya grup ini mulai mendapat perhatian serius dari para penikmat musik di Jepang. *Single* yang dirilis di bulan Januari 2007 ini berhasil mencapai peringkat 10 Oricon Charts dan terjual sebanyak 116.619 kopi. *Single* ini menjadi *single* dengan penjualan terlama mereka hingga pertengahan tahun 2007. Popularitas mereka makin melambung melalui *single* berikutnya ***Chippoke na Yuuki*** yang dirilis di bulan Juli, disusul dengan album kedua mereka ***FUNKY MONKEY BABYS 2*** di bulan Desember. Album ini sukses meraih peringkat 5 Oricon Charts dan terjual lebih dari 230.000 kopi, menjadikannya album milik mereka dengan penjualan terbaik. Di tahun 2007 ini

pula FUNKY MONKEY BABYS menggelar konser tur pertamanya yang bertajuk ***First Japan Tour LOVIN' LIVE***. *Footage* dari konser tur tersebut didokumentasikan dalam bentuk DVD dan dirilis sebagai rilisan DVD pertama mereka pada bulan Maret 2008. Perilisan DVD itu juga dilakukan pada hari yang sama dengan perilisan *single* ketujuh mereka yang berjudul ***Tabidachi***. *Single* yang kembali mencapai peringkat 10 Oricon Charts tersebut digunakan sebagai *theme song* sebuah film komedi berjudul ***Bokutachi to Chuuzai-san no 700 Nichi Sensou***. *Single* berikutnya, ***Kokuhaku*** menjadi *single* pertama milik FUNKY MONKEY BABYS yang berhasil menembus 5 besar Oricon Charts dengan menempati peringkat 4 dan bertahan selama dua belas minggu. Kembali FUNKY MONKEY BABYS mengikuti berbagai *event* yang ada, seperti *event* ***Mezamashi Live*** yang diadakan di Odaiba Bouken Ou pada bulan Agustus dan beberapa *event* lainnya, serta aktif tampil di berbagai acara televisi. Untuk menutup tahun 2008, FUNKY MONKEY BABYS merilis ***single double A-Side*** pertama mereka dengan judul ***Kibou no Uta / Kaze*** di bulan November. Lagu *Kibou no Uta* menjadi *insert song* film ***Love Fight***, sementara lagu *Kaze* menjadi *theme song* acara televisi ***Mezamashi Saturday***.

Sepanjang tahun 2009 FUNKY MONKEY BABYS hanya merilis dua *single*, yaitu ***Sakura*** dan ***Hero / Ashita e***. Namun mereka juga disibukkan oleh banyak kegiatan lainnya, seperti perilisan album ketiga mereka ***FUNKY MONKEY BABYS 3***, sebuah *DVD single* berjudul ***Yuki ga Furu Machi*** dan sebuah *limited single* berjudul ***Furusato***. Seiring dengan semakin meningkatnya popularitas FUNKY MONKEY BABYS, jadwal *performance* mereka pun menjadi semakin padat. Di bulan Juni mereka menggelar konser pertama mereka di Nippon Budokan. Konser





bertajuk ***FUNKY MONKEY BABYS Nippon Budokan 09 ~Omaetachi to no Michi~*** yang digelar selama dua hari tersebut meraih sukses besar. FUNKY MONKEY BABYS kembali berpartisipasi dalam gelaran *Mezamashi Live* yang diadakan di Odaiba Gassyuukoku di bulan Agustus, dilanjutkan dengan *event* ***Coca Cola Happy Music*** di bulan September. Dan seperti keinginan para musisi Jepang lainnya, di tahun ini akhirnya FUNKY MONKEY BABYS tampil untuk pertama kalinya dalam gelaran bergengsi ***NHK Kouhaku Uta Gassen*** ke-60 dimana mereka menyanyikan lagu *Hero* yang diambil dari single *Hero / Ashita e*. Mereka mengungkapkan bahwa di tahun ini mereka berhasil mewujudkan tiga impian mereka sejak FUNKY MONKEY BABYS pertama dibentuk, yaitu memiliki album yang mencapai peringkat pertama Oricon Charts [*FUNKY MONKEY BABYS 3*], konser yang sukses di Nippon Budokan dan berhasil tampil di gelaran bergengsi *NHK Kouhaku Uta Gassen*.

Tahun 2010 dibuka dengan sebuah peristiwa yang membanggakan yaitu ketiga personil FUNKY MONKEY BABYS diangkat sebagai duta pariwisata kota Hachioji atas prestasi mereka yang membuat nama Hachioji terangkat. Setelah merilis tiga album, akhirnya FUNKY MONKEY BABYS meluncurkan album kompilasi lagu-lagu terbaik mereka, ***FUNKY MONKEY BABYS BEST***. Album yang langsung bertengger di posisi pertama Oricon Charts ini berhasil mencatatkan rekor penjualan yang menakjubkan, sekitar 255.000 kopi di minggu pertama perilisannya dengan total penjualan 618.481 kopi hingga tahun 2011 ini. Album ini pun berhasil meraih predikat sebagai peringkat 4 *album of the year* tahun 2010. Di bulan Mei, setelah merilis *single* ***Taisetsu***, mereka segera menggelar konser nasional selama dua hari yang mengambil tempat di Yokohama Arena. Sukses menggelar konser di Yokohama Arena, FUNKY MONKEY BABYS pun mencatatkan rekor sebagai grup yang berpartisipasi selama tiga tahun berturut-turut dalam gelaran *Mezamashi Live* yang tahun ini kembali digelar di akhir bulan Juli di Odaiba Gassyuukoku. *Single* terakhir mereka di tahun 2010, ***Ato Hitotsu*** digunakan sebagai *theme song* acara ABC TV ***Natsu no Koukou Yakyuu***, sebuah tayangan olahraga *baseball* musim panas untuk para pelajar SMA.

Gempa bumi dan tsunami hebat yang mengguncang berbagai daerah di Jepang di bulan Maret tahun 2011 ini tak urung membuat beberapa rencana FUNKY MONKEY BABYS, seperti juga banyak artis dan selebriti lain, menjadi berantakan. Mereka terpaksa membatalkan rencana konser akbar mereka di Tokyo Dome yang sedianya akan digelar pada bulan Juli. Ada sebuah pengalaman pribadi yang dialami oleh para personil grup ini, yaitu saat mereka pulang dari melakukan *performance* di sebuah SMP di Fukushima. Gempa tiba-tiba saja terjadi dan kereta yang mereka naiki terpaksa berhenti di tengah perjalanan, menyebabkan seluruh penumpang kereta, termasuk mereka bertiga, terjebak di dalamnya selama kurang lebih 11 jam sebelum akhirnya seluruh penumpang berhasil diselamatkan oleh tim penyelamat. Selama mereka berada di dalam kereta, mereka bertiga merasakan kehangatan dan kebaikan hati dari para penumpang lain yang menolong mereka dan saling menjaga untuk menghindari kepanikan. Karena pengalaman pribadi tersebut, FUNKY MONKEY BABYS bekerjasama dengan pemerintah kota Hachioji berinisiatif membuka rekening bank khusus bagi masyarakat yang ingin menyumbang untuk korban gempa. Mereka juga mendonasikan sebagian *merchandise* mereka berupa ribuan potong selimut dan handuk yang dikirimkan ke daerah-daerah yang terkena gempa. Saat FUNKY MONKEY BABYS tampil di acara ***Music Station*** dalam sebuah episode khusus mengenai gempa tersebut, FUNKY Kato menceritakan pengalaman pribadi mereka itu dan ia mengucapkan kata-kata pemberi semangat, *"Sekaranglah saatnya bagi seluruh penduduk Jepang untuk bergandengan tangan dan bertindak. Lewat kesedihan, kita semua memiliki keyakinan bahwa suatu hari nanti semua orang akan dapat tersenyum kembali."* Mereka pun menyanyikan lagu mereka *Ato Hitotsu*, sebuah lagu yang berisi pesan untuk jangan pernah menyerah dan tetap bertahan. Para personil FUNKY MONKEY BABYS terlihat menangis saat menyanyikan lagu tersebut. Di akhir lagu, FUNKY Kato berkata, *"Mari melangkah ke depan tanpa pernah menyerah."*

Di bulan Juni ini, FUNKY MONKEY BABYS merilis *single* terbaru mereka, ***Soredemo Shinjiteru / Love Letter***. Lagu *Soredemo Shinjiteru* menjadi lagu pertama mereka yang dijadikan *theme song* drama, yaitu untuk drama berjudul ***Asuko March!*** yang mulai ditayangkan pada tanggal 24 April kemarin. Sedangkan lagu ***Love Letter*** menjadi *theme song* untuk iklan produk Shiseido, SEA BREEZE.

UNIQUENESS

FUNKY MONKEY BABYS memiliki sebuah konsep unik untuk seluruh sampul CD dan DVD yang mereka rilis. Untuk sampul CD, mereka selalu menggunakan *close-up* wajah dari selebriti Jepang, baik itu artis, komedian, atlet maupun politisi. Seperti sampul *debut single* mereka *Sono Manma Higashi e* yang menggunakan wajah mantan gubernur Prefektur Miyazaki **Hideo Higashikokubaru**, *single* ***Koi no Katamichi Kippu*** yang menggunakan wajah *talent* **Hanako Yamada**, *single* ***ALWAYS*** dengan wajah duo komedian **Penalty** dan *single* ***Mou Kimi ga Inai*** yang meminjam wajah artis **Erika Toda**. Sementara untuk CD album dan DVD, mereka selalu menggunakan wajah DJ CHEMICAL yang memang memiliki wajah yang "ajaib" dan telah menjadi ikon FUNKY MONKEY BABYS. Dalam setiap *live performance* mereka pun ada satu keunikan yang cukup menggelikan. DJ CHEMICAL tidak pernah memainkan *turntable* miliknya, karena seluruh musik untuk FUNKY MONKEY BABYS telah direkam sebelumnya. Ia hanya menekan tombol "PLAY" dan sementara kedua rekannya mulai bernyanyi, DJ CHEMICAL melakukan tindakan-tindakan "ajaib" seperti bertepuk tangan, menari-nari dibalik meja DJ-nya atau membagi-bagikan bunga kepada para penonton. Bahkan ia pun kadang-kadang membawa makanan ke atas meja DJ-nya dan memakannya saat membawakan sebuah lagu.

DISCOGRAPHY

SINGLES
[25.01.2006] Sono Manma Higashi e
[26.04.2006] Koi no Katamichi Kippu
[21.06.2006] ALWAYS
[24.01.2007] Lovin' Life
[23.05.2007] Chippoke na Yuuki
[31.10.2007] Mou Kimi ga Inai
[26.03.2008] Tabidachi
[23.07.2008] Kokuhaku
[05.11.2008] Kibou no Uta / Kaze
[18.02.2009] Sakura
[18.11.2009] Hero / Ashita e
[27.01.2010] Namida / Yume
[12.05.2010] Taisetsu
[04.08.2010] Ato Hitotsu
[16.03.2011] Runway ☆ Beat
[08.06.2011] Soredemo Shinjiteru / Love Letter

LIMITED SINGLE
[09.12.2009] Furusato

ALBUMS
[07.19.2006] FUNKY MONKEY BABYS
[12.12.2007] FUNKY MONKEY BABYS 2
[04.03.2009] FUNKY MONKEY BABYS 3
[10.02.2010] FUNKY MONKEY BABYS BEST

DVD
[26.03.2008] First Japan Tour LOVIN' LIVE
[28.01.2009] Yuki ga Furu Machi
[23.09.2009] FUNKY MONKEY BABYS Nippon Budokan 09 ~Omaetachi to no Michi~

OFFICIAL WEBSITE
www.funkymonkeybabys.com/

PROFILE

FUNKY Kato

Nama asli: Shunsuke Kato **Nickname:** FUNKY **Tempat / tanggal lahir:** Hachioji, Prefektur Tokyo / 18 Desember 1978 **Hobi:** *Rhyming*, berbelanja **Keahlian khusus:** Memberi tips untuk gulat **Makanan favorit:** Nasi *kare*, *ramen* **Buku favorit:** "*Wrestling Weekly*" **Film favorit:** Film-film Jackie Chan dan *One Piece*

Sejak kecil FUNKY Kato sudah punya hobi bernyanyi, dan ia memiliki band sendiri sejak masih bersekolah di bangku SMP. Ia juga dapat memainkan alat musik gitar walau tidak begitu mahir. Sekitar tahun 1997, FUNKY Kato mulai terpengaruh gelombang *hip-hop* di Jepang dan ia pun memulai karirnya sebagai solois *rapper*. Sejak pembentukan FUNKY MONKEY BABYS, FUNKY Kato diangkat sebagai *leader* grup ini.

MON-KICHI

Nama asli: Satoru Tsukamoto

Nickname: MON-chan **Tempat / tanggal lahir:** Hachioji, Prefektur Tokyo / 17 Februari 1979 **Hobi:** Berada di tepian sungai dan melemparkan batu ke sungai **Keahlian khusus:** Lompat jauh **Makanan favorit:** Nasi *kare*, *ramen*, *gyoza* **Film favorit:** Film-film *Star Trek*, *Naruto* dan *One Piece*

MONKICHI lahir sebagai anak tertua dari enam bersaudara. Sejak kecil ia sudah suka bernyanyi, dan sejak SMP ia telah mulai bernyanyi *rap*. MONKICHI bertemu dengan FUNKY Kato di tahun 2000 dan mereka mulai melakukan beberapa proyek bersama sebelum akhirnya mereka berdua membentuk FUNKY MONKEY BABYS. Saat debut *single Sono Manma Higashi e* dirilis, sebuah warung *ramen* lokal di Hachioji yang pemiliknya merupakan penggemar FUNKY MONKEY BABYS menciptakan sebuah menu *ramen* bernama "Fan-Mon Men".

DJ CHEMICAL

Nama asli: Tomofumi Tanokura **Nickname:** CHEMICAL, Meat Pie **Tempat / tanggal**

lahir: Hachioji, Prefektur Tokyo / 13 Mei 1982 **Hobi:** Memancing, berjalan kaki, mengunjungi taman / cagar alam, mengunjungi toko ikan tropis **Keahlian khusus:** Kaligrafi, *karate* dan *taekwondo* **Makanan favorit:** *Kare* India, *onigiri* **Orang yang dikagumi:** NAOKI-T **Kalimat favorit:** "*Green earth!*", "*I haven't slept*"

DJ CHEMICAL lahir sebagai anak laki-laki dari seorang pendeta di kuil di kota Hachioji. Saat kecil, ia bekerja membantu ayahnya di kuil, terutama di akhir minggu. Saat remaja ia memulai aktivitasnya sebagai DJ di klub-klub di Hachioji. DJ CHEMICAL gemar membuat gambar dan ilustrasi, dan banyak dari ilustrasinya yang digunakan terutama sebagai *wallpaper* untuk situs **Fan-Mon Mobile**. Ia pun membuat ilustrasi untuk *limited single Furusato*. Walau sekarang DJ CHEMICAL berambut cepak, saat pertama kali bertemu dengan FUNKY Kato dan MONKICHI ia berambut *afro*.

» Text by Cynthia

MARI YAGUCHI MENIKAH

Mantan personil Morning Musume **Mari Yaguchi** [28] dan mantan personil D-Boys **Masaya Nakamura** [25] akhirnya resmi menjadi suami istri. Keduanya mendaftarkan pernikahan pada pergantian hari di tanggal 21-22 Mei 2011. Mereka pertama kali bertemu pada awal 2010 dan hubungan keduanya terungkap ke publik pada Mei tahun yang sama. Pasangan suami istri yang selisih tinggi badannya hampir mencapai 50 cm ini tadinya akan mencatatkan pernikahan pada bulan Maret, namun hal tersebut harus ditunda karena terjadinya gempa di Tohoku.

GACKT AKAN RILIS SINGLE

Bila tak ada perubahan, **Gackt** [37] akan mengeluarkan *single* terbarunya, ***Episode. 0*** pada 13 Juli 2011 mendatang. *Single* ini terdiri atas dua buah lagu yaitu *Episode. 0* dan *Paranoid Doll*. Kedua lagu ini sebenarnya adalah jawara dalam Gackpoid Contest yang digelar di Nico Nico Douga beberapa waktu lalu. Saat itu Gackt berjanji akan merekam ulang lagu yang berhasil menjadi juara dengan suaranya sendiri. Baru-baru ini Gackt juga merilis PV *Episode. 0* yang berdurasi 4 menit 37 detik, bagi para fans Gackt jangan sampai ketinggalan untuk menyimak-nya!

D'ESPAIRSRAY MEMBUBARKAN DIRI

D'espairsRay, band *visual kei* yang aktif sejak tahun 1999 akhirnya *disband*, seperti yang termuat dalam postingan terbaru *official website* band mereka. Sebelumnya, di penghujung tahun lalu band ini *hiatus* karena sang vokalis, HIZUMI divonis menderita infeksi pada tenggorokannya. HIZUMI telah mencoba berbagai macam metode pengobatan medis, akupunktur bahkan terapi China dan Jepang, namun proses penyembuhannya berjalan stagnan. Melalui *web* tersebut HIZUMI, beserta Karyu, ZERO dan TSUKASA mengucapkan terima kasih kepada seluruh fans di dunia yang telah memberikan dukungan kepada D'espairsRay selama ini.

Top 10 Monthly Oricon Chart [May 2011]

Single

1. Everyday, Kachuusha - AKB48
2. Let's try again - Team Amuse!!
3. My Home - Kanjani∞
4. WHITE - KAT-TUN
5. Kakko Warui I Love You - French Kiss
6. Smile - BUMP OF CHICKEN
7. Laser Beam / Kasukana Kaori - Perfume
8. Koi no Super Ball / Home - aiko
9. Tsuki no Uragawa - DiVA
10. CORE PRIDE - UVERworld

Album

1. Born This Way - Lady Gaga
2. Checkmate! - Namie Amuro
3. BIGBANG2 - BIGBANG
4. Songs of Japan - Various Artists
5. VOCALIST & BALLADE BEST - Hideaki Tokunaga
6. Doumo - Kazumasa Oda
7. Z - UNICORN
8. ADVENTURE - Naoto Inti Raymi
9. Why? (Keep Your Head Down) Japan License (Korean) Edition - Tohoshinki
10. FIVE TREASURE ISLAND - FT ISLAND

SCANDAL MERILIS SINGLE, ALBUM DAN UMUMKAN JADWAL TUR

Tampaknya grup pop-rock SCANDAL yang berpersonilkan Haruna Ono, Tomomi Ogawa, Mai Sasazaki dan Rina Suzuki dalam waktu dekat akan selalu sibuk. Rencananya, pada 27 Juli 2011 ini SCANDAL akan merilis *single* ke 11 mereka, ***Love Survive*** disusul sebuah album berjudul ***Baby Action*** pada 10 Agustus mendatang. Untuk memeringati perilisan album tersebut, SCANDAL juga mengumumkan tur musim gugur bertajuk ***Scandal Virgin Hall Tour 2011 "Baby Action"*** yang berlangsung di 13 tempat di Jepang terhitung 13 Oktober hingga 1 Desember 2011.

GLOBAL MUSIC EFFORT SONGS FOR JAPAN

OVER 250.000 ALBUMS SOLD

RAISES MORE THAN US $2 MILLION FOR JAPANESE RED CROSS SOCIETY

A STAR-STUDDED ALBUM COLLECTION BENEFITTING JAPAN EARTHQUAKE AND PACIFIC TSUNAMI RELIEF

2CDs COLLECTION, 37 HITS FEATURING:

LADY GAGA "BORN THIS WAY" · KATY PERRY "FIREWORK" · JOHN LENNON "IMAGINE" · U2 "WALK ON"
RIHANNA "ONLY GIRL (IN THE WORLD)" · JUSTIN BIEBER "PRAY" · JOHN MAYER "WAITING ON THE WORLD TO CHANGE"
EMINEM FEAT. RIHANNA "LOVE THE WAY YOU LIE" · ELTON JOHN "DON'T LET THE SUN GO DOWN ON ME" · STING "FRAGILE"

AND MANY MORE...

THE ARTISTS PARTICIPATING ON "SONGS FOR JAPAN", THE MUSIC LABELS AND MUSIC PUBLISHERS HAVE WAIVED THEIR ROYALTIES AND PROCEEDS TO ENSURE THAT THE JAPANESE RED CROSS SOCIETY RECEIVES AS MUCH SUPPORT AS POSSIBLE FROM THIS INITIATIVE.

GET IT NOW!

SONY MUSIC

Prambors 95.8 fm

FOLLOW US ON @PRAMBORSJOGJA

PRAMBORS JOGJA 95.8 FM

WWW.PRAMBORSFM.COM

» Text by **Kyu-sama**
» Big thanks to **Manchekoholik** and **Kamezoue** for the videos and to **Stage48** and **AKB48 Forum Indo** for the additional info

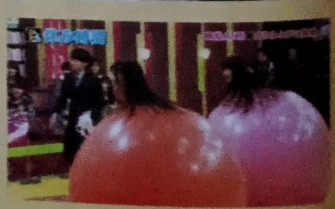
Naruhodo High School

Salah satu fitrah manusia dalam hidupnya adalah belajar dan memelajari berbagai macam hal mengenai kehidupan. Apakah itu hal yang sangat penting hingga hal-hal yang bersifat *trivial* dan terlihat remeh sekalipun, kita semestinya memelajarinya dan kita akan mendapat sebuah kepuasan tersendiri jika kita telah mendapat suatu pengetahuan baru, sekecil apapun pengetahuan itu. Banyak cara yang dapat kita tempuh untuk memelajari suatu hal, baik itu melalui pendidikan formal di sekolah, atau melalui berbagai media seperti buku, radio dan televisi, internet maupun media-media lainnya. Sebuah acara televisi di Jepang yang membahas mengenai hal-hal kecil sehari-hari yang tampaknya remeh [*trivial*] namun seringkali mengundang keingintahuan kita adalah acara berjudul ***NARUHODO HIGH SCHOOL***. Acara bergenre *variety show* [atau yang dalam acaranya disebut sebagai acara bergenre *field work variety show*] yang dibintangi oleh para anggota **AKB48** dan **NMB48** itu ditayangkan oleh **TV Nihon** setiap hari Kamis malam pukul 19.00 hingga pukul 19.56 [durasi satu jam] mulai tanggal 21 April 2011, dan merupakan acara televisi AKB48 pertama yang ditayangkan pada slot *Golden Time* [*prime time*] di Jepang. Acara *NARUHODO HIGH SCHOOL* ini sebenarnya sudah pernah ditayangkan pada tanggal 30 Mei dan 9 Oktober tahun 2010 lalu sebagai *SP* [acara spesial], namun karena acara ini disukai penonton dan mendapat sambutan yang hangat, maka akhirnya diputuskan bahwa acara ini akan dijadikan acara reguler yang ditayangkan seminggu sekali.

Sebuah lagu dari **AKB48** berjudul ***Heavy Rotation*** menjadi *insert song* dan *ending song* dari acara ini.

NARUHODO HIGH SCHOOL di-*setting* seperti layaknya sebuah sekolah. *Host* utama dari acara ini yang bernama **Tamura Atsushi** bertugas sebagai Wali Kelas, dimana para anggota AKB48 dan NMB48 adalah para muridnya. Selain Tamura Atsushi sebagai Wali Kelas, ada juga **Naoki Matakichi** dan **Yuuji Ayabe** dari duo komedian **Peace** sebagai Wakil Wali Kelas, aktor veteran **Teri Itou** sebagai Kepala Sekolah dan biasanya mendatangkan sekitar tiga atau empat tamu dari artis veteran sebagai alumni sekolah ini. Para alumni itu dimasukkan ke dalam sebuah tim bernama **OG Team** [**Oji Team**] yang berarti **Tim Tua / Senior**.

Inti dari acara ini adalah para anggota AKB48 akan memberitahu hal-hal yang membuat kita penasaran tetapi tidak diajarkan di sekolah. Jadi dalam acara ini kita akan mendapatkan pengetahuan dari hal-hal yang penting hingga



hal-hal yang remeh sekalipun. Setiap segmen akan diberi nama sesuai dengan nama pelajaran yang biasa kita dapatkan di sekolah. Misalnya dalam segmen ***Kagaku / Science***, salah satu pengetahuan yang kita dapatkan adalah dari pertanyaan mengapa berbagai *announcement* / pengumuman di dalam kota menggunakan jenis artikulasi suara yang berbeda-beda. Seperti kita tahu, berbagai tempat dan fasilitas di dalam kota di Jepang seperti kereta api [petugas kereta api yang menyebutkan nama-nama stasiun yang akan segera dicapai oleh kereta api itu], pedagang di pasar, pengumuman di pusat perbelanjaan dan mesin tiket parkir menggunakan jenis suara yang berbeda-beda dengan masing-masing aksen yang unik, dan ternyata mereka menggunakan jenis suara seperti itu dengan tujuan tertentu. Petugas kereta api menggunakan suara sengau [suara hidung] untuk mengalahkan kegaduhan suara kereta api yang sedang berjalan. Pedagang di pasar tidak hanya mengandalkan suara yang keras dalam menjajakan dagangannya, namun menggunakan suatu teknik khusus agar suaranya tetap dapat terdengar hingga radius puluhan meter jauhnya. Sementara petugas yang membacakan pengumuman di pusat-pusat perbelanjaan menggunakan suara yang halus dan sopan tetapi dengan artikulasi suara yang tetap jelas sehingga para pengunjung di pusat perbelanjaan tersebut dapat terus berbelanja dengan sambil mendengarkan pengumuman yang dibacakan tanpa merasa terganggu. Dalam segmen ***Nou Kagaku / Brain Science***, kita akan melihat bagaimana para anggota AKB48 dan NMB48 menjalani *brain-scan* [pindai otak]. Otak adalah satu instrumen dalam tubuh kita yang memiliki kemampuan yang mengagumkan, dan dari hasil *brain-scan* terhadap otak para anggota AKB48 dan NMB48 itu kita akan dapat melihat kelebihan dari masing-masing anggota. **Dr. Toshinori Kato**, seorang dokter ahli otak yang melakukan *brain-scan* terhadap mereka akan melihat bagian mana dari otak mereka yang menunjukkan lebih banyak aktifitas. Bagian yang melakukan lebih banyak aktifitas akan ditunjukkan dari warnanya yang lebih gelap dari bagian lainnya. Setelah dilihat hasil tes otaknya, ternyata **Acchan** termasuk orang yang *stoic*, yang berarti ia sangat pintar menangani permasalahan yang ia hadapi tanpa berkeluh kesah dan menunjukkan perasaan sebenarnya. Otak **Takamina** sangat bagus dalam memahami orang lain dan banyak hal, dan ia adalah orang yang sangat bersemangat jika diajak atau diminta untuk mengerjakan sesuatu. **Yuko** sangat bagus memahami perasaan orang lain, karenanya ia sangat luwes dalam menangani para penggemar. Sedangkan **Miichan** selalu memperhatikan berbagai hal di sekelilingnya sehingga ia pintar membaca situasi yang sedang terjadi.

Segmen ***Rekishi / History*** adalah segmen dimana kita akan mengetahui perkembangan suatu hal di Jepang dari era *Shouwa* hingga era *Heisei* sekarang ini. Contohnya adalah bermacam-macam *hairstyle* [tatanan rambut] untuk wanita yang sempat populer di Jepang dari jaman dulu hingga saat ini. Misalnya tatanan rambut ***Italian Boy*** yang dipopulerkan oleh aktris **Audrey Hepburn** dalam filmnya ***Roman Holiday*** di tahun 50'an, tatanan rambut ***Kiss Curl*** di tahun 60'an dengan ciri khas jambang yang melengkung seperti bulan sabit dan tatanan rambut ***Ohime-sama Cut / Princess Cut*** di tahun 70'an dengan jambang menutupi telinga yang mempunyai sudut siku-siku 90°. Begitu pula tahun 80'an dengan tatanan rambut ***Seiko's Cut*** yang dipopulerkan oleh artis / *idol* **Seiko Matsuda**, dimana tatanan rambut itu sempat sangat digemari oleh para wanita dan digunakan oleh sangat banyak wanita di Jepang dari anak-anak hingga dewasa. Sementara itu untuk tahun 90'an kita mengenal tatanan rambut ***Shaggy Cut*** yang dipopulerkan salah satunya oleh artis / *idol* **Norika Fujiwara**, disusul oleh ***Morikami / Piling Hair*** dan ***Mega Mori / Mega Piling Hair*** yang menjadi tatanan rambut populer tahun 2000'an. Para murid pun mendapat waktu istirahat dalam segmen ***Piisu na Jikan / Peace Time***. Di segmen ini para anggota AKB48 dan NMB48 akan beristirahat dari waktu pelajaran dan melakukan kegiatan atau permainan yang kebanyakan berhubungan dengan fisik. Misalnya Miichan, **Rie-chan** dan **Asuka-chan** yang masing-masing masuk ke dalam sebuah balon raksasa dan bermain lompat tali, meletakkan botol secara miring pada salah satu sisinya tanpa menumpahkan isinya, berkenalan dan membuat origami dari kertas tisu toilet, melakukan gerakan dan tindakan secara terbalik [*reverse order*] dan lain-lain.
Masih banyak segmen lainnya dalam acara ini yang muncul bergantian secara pada tiap

episodenya. ***Kateika / Home Economics*** akan mengajarkan cara kita mengoptimalkan kegunaan benda-benda yang ada di rumah kita, misalnya bagaimana kita meramu beberapa bahan makanan biasa yang ada di kulkas kita menjadi suatu makanan baru yang lezat, atau memadupadankan pakaian-pakaian milik nenek atau ibu kita menjadi busana yang dapat kita pakai tanpa kita harus merasa ketinggalan jaman [*remake fashion*]. Kita juga akan belajar mengenali perilaku berbagai macam hewan dalam segmen ***Doubutsu Koudougaku / Animal Behavior***.

Dalam segmen ***Kokugo no Jikan / Language Time*** kita akan memelajari arti dari sebuah ungkapan atau peribahasa yang kemudian akan dijelaskan secara ilmiah, misalnya dalam ungkapan *"Kao kara hi ga deru"* yang berarti "sangat malu" atau "terbakar dalam rasa malu", kita akan melihat proses ilmiah mengapa wajah kita akan memerah dan serasa terbakar jika kita sedang merasa malu. *NARUHODO HIGH SCHOOL* merupakan acara yang sangat bagus untuk menambah pengetahuan kita dengan cara yang santai dan menyenangkan.

Sing With Me

» Text & chord by **Asun**

Scarlet Knight

Performed by **Nana Mizuki** [Dog Days 1st OP]

Michibiite boku o endless light

Mamoru mono ga arimasu ka
Kotoba yori mo sunao na namida
Kakushikirenai overflow

Shinjiru mono ga arimasuka
Kowaresou na mirai o nando mo tojikome
Kokoro kogorasete ita

Chippoke na kono te ni kakaekirenai hodo no yume
Souzou ga genjitsu o itsu no hi ga oikoshite
Maboroshi no umi oyoideta zutto

Ima sugu kimi ni todoketai
Nageki no sora o tsuranuite
Yoru ga miseru hoshi no kagami
Shinjitsu o terashite iku yo
Hiiro no kagi kodamasuru
Boku no kodou wa mou tomerarenai kara

Taisetsu na mono ga arimasu ka
Sono nukumori kami o tsutau yasashisa
Boku dake ga shitteru

Tokubetsu ja nakute mo iin da
Sugu soba ni aru itsumo doori no egao
Sore ga boku no tokubetsu
Yatto mitsuketa hontou no kimochi

Kimi ga iru
Tada sore dake de tsuyoku nareru yo
fushigi da ne
Kaiseki funou na kanjou boku no sekai tsutsunde iku
Kimi no koe o kikasete
Tsunagaru shisen no saki ni eien no yakusoku

Hibikiau kimi to endless world

Ima sugu kimi ni todoketai
Nageki no sora o tsuranuite
Yoru ga miseru hoshi no kagami
hakanai kioku sae dakishimeru

Boku ga iru kara itsu datte tonari ni oide
Koousuru futari no negai kasanatte
Ashita o ugokashite iku yo
Bokura no kodou wa mou tomerarenai kara

SCARLET KNIGHT

HELLO ~Paradise Kiss~

Performed by **Yui** [Paradise Kiss live-action movie theme song]

Hello, hello, hello, hello...

How many koishiteru no?
I can see sugu ni wakaru wa
Makka na jealousy kakaete

Chigau jibun ni kidzuiteiru
Kiken na yume, furetaku naru
Douka shiteru

Ah rakuen no saki ni
Akogareteiru
Demo ne, chotto
Tobikomenai wa
Konna atashi no koto
Anata kitto warau desho
Madowaseru yasashii akuma

Hello, hello...

Don't stop ki no nai furi shite
Anytime machi kogareru
Jounetsu sore wa tegowai

Hitomi no oku utsuru kage ni
Kanawanai ki ga suru kara
Wasuretai wa

Demo rakuen no saki ni
Akogareteiru
Yorisoeba me o tojiru dake
Sonna atashi dattara,
Anata kitto kirau desho?
Madowaseru tsumetai akuma

Isso deawanakattara
Yokatta no ni
Say hello say goodbye
Hajimari no yokan
Tomerarenai
Kuyashii kedo suki ni naru

Sono ushiro sugata ni
Naketekuru kara
Tabun sou kitto modorenai ne
Itsuka atashi datte
Anata muchuu ni saseru
Hohoemu no kawaii akuma

Hello, hello, hello, hello...

L'Arc~en~Ciel - Good Luck My Way

Intro: E - A - E - A - E - A

E B C#m D
Mada mada yume wa samenaide
F#m F F#m C
Kono michi no mukou nani ga matteru daro

E B C#m D
Iko iko kotae wa arukara
F#m F F#m C
Akiramekirenai tachidomarenainda

G#m
Demo ushirogami hiku ato sukoshi dake demo
A B
Sono yawarakana egao no tonari ni itai keredo

A B G#m C#m
Massugu ni kakedasu harewataru aozora ga mabushii
A B G#m C#m
Oikaze ni aorare atarashii tabi ga hajimaru
A B G#m C#m
Itsuka mata aeru yo furikaerazu ni asu e mukau yo
A B E
GOOD LUCK MY WAY shinjiru michi e

E B C#m D
Achi kochi kakezuri mawatte
F#m F F#m C
Mada kikoenai to kotae wa denai mitai

E B C#m D
Kitto kitto koukai shinaide
F#m F F#m C
Warai aeru yo susumi tsuzukerunda

G#m
Hora mou kowakunai asu nani ga okotte mo
A B
Norikoerare sou koko made tsumazukimakuttakara

A B G#m C#m
Utsuriyuku sekai no katasumi de kimi ni aeterurashii
A B G#m C#m
Afuresona omoi o kotoba ni dekinakatta yo
A B G#m C#m
Itsuka mata aetara motto umaku tsutaerareru kana
A B E
GOOD LUCK MY WAY hohoemi kakete

Melody:
E - A - E
F#m - G#m - A - B 4x

A B G#m C#m
Massugu ni kakedasu harewataru aozora ga mabushii
A B G#m C#m
Oikaze ni aorare atarashii tabi ga hajimaru
A B G#m C#m
Itsuka mata aeru yo furikaerazu ni asu e mukau yo
A B
GOOD LUCK MY WAY SMILE AWAY

A B G#m C#m
Utsuriyuku sekai no katasumi de kimi ni aeterurashii
A B G#m C#m
Afuresona omoi o kotoba ni dekinakatta yo
A B G#m C#m
Itsuka mata aetara motto umaku tsutaerareru kana
A B C#
Harukana niji o koete
A B E
GOOD LUCK MY WAY shinjiru michi e

Ending: E - A - E - A - E - A

BSIDE

WELCOME TO THE B-SIDE, THE DEDICATED SIDE

FOR MALE READERS

Special Feature kali ini mengangkat perkembangan yang terjadi dalam kisah ***Kamen Rider OOO***. Kemunculan *combo form* baru bukan saja membuat Kamen Rider OOO menjadi semakin kuat, tetapi juga membuat cerita semakin pelik. Berbagai kekuatan baru yang muncul sebagai musuh dan kenyataan di masa lalu yang menjawab berbagai misteri *Kamen Rider OOO* adalah faktor utama yang akan mengarahkan ke mana cerita ini akan berjalan. Hajimete Miru akan memperkenalkan ***Kaettekita Tensou Sentai Goseiger ~Last Epic~*** yang dikatakan sebagai *epilogue* sebenarnya dari *Super Sentai* ke-34 itu. Setelah sekian lama, Quo Vadis kembali dengan menghadirkan **Ryosuke Miura** yang dikenal sebagai pemeran **Ankh**, yang nyentrik.

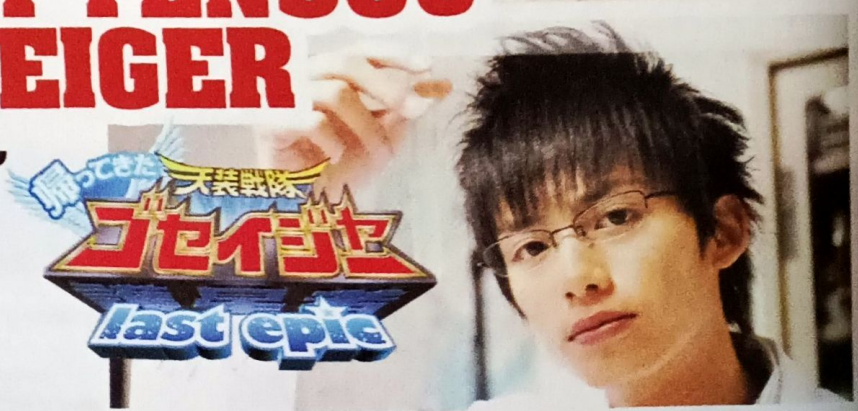
"I dashed into it, and made a big mistake...and lost anything. If you rush it, your dream will just be any other desire".
[Quote from Eiji Hino, *Kamen Rider OOO*]

CONTENTS

- HAJIMETE MIRU
- SPECIAL FEATURES
- QUO VADIS

» © TOEI / TV Asahi
» Text by **Anim**

KAETTEKITA TENSOU SENTAI GOSEIGER ~LAST EPIC~



Rating: 13+ **Genre:** Tokusatsu **Format:** OVA **Creator:** Saburou Yatsude **Character Design:** Yasushi Torisawa **Producer:** Jun Hikasa **Director:** Takao Nagaishi **Writer:** Kaoiri Miyakono **Music:** Kazunori Miyake **Theme Song:** "*Tensou Sentai Goseiger*" by NoB [Project R] [OP], "*Gotcha Goseiger*" by Hideyuki Takahashi [Project R] [ED].

WHEN GOSEI TENSHI BECAME AN IDOL

Kaettekita Tensou Sentai Goseiger ~Last Epic~ [*The Come Back of Tensou Sentai Goseiger ~Last Epic~*] adalah produk **V-Cinema** yang hanya diproduksi, dijual, dilihat dalam bentuk DVD dan tidak ditayangkan di TV. Sama seperti ***Kaettekita Samurai Sentai Shinkenger*** yang menjadi produksi V-Cinema tahun lalu, *Kaettekita Tensou Sentai Goseiger* menawarkan cerita orisinil yang kembali menampilkan kehidupan lima "bocah" ***Gosei Tenshi*** [*Gosei Angel*] setelah menempuh perjuangan panjang yang dituangkan dalam seri TV dan sebuah *movie*. *Kaettekita Tensou Sentai Goseiger* lebih cocok dikatakan sebagai penutup sebenarnya dari kisah mereka karena merupakan lanjutan langsung dari *ending* seri TV-nya. Deretan nama pemeran tokoh reguler kembali hadir, **Yudai Chiba** sebagai **Alata**, **Rika Satoh** sebagai **Eri**, **Kyousuke Hamao** sebagai **Agri**, **Mikiho Niwa** sebagai **Moune**, **Kento Ono** sebagai **Hyde**, **Sakuya Nakamura** sebagai **Nozomu Amachi** dan **Louis Yamada LIII** sebagai **Shouichi Amachi**. Selain mereka hadir juga **Mayuko Iwasa**, **Kenji Anan** dan **Michael Tomioka** sebagai bintang tamu.

DVD *Kaettekita Tensou Sentai Goseiger ~Last Epic~* mulai bisa ditemukan di *outlet* rental di Jepang sejak tanggal 10 Juni 2011, dan mulai dijual pada tanggal 21 Juni 2011. Kisah ini dijual dalam dua edisi, *special edition* dengan harga 6.300 yen dan *regular version* dengan harga 4,725 yen. *Special edition* berisi *bonus footage* dan dilampirkan *booklet* setebal 90 halaman yang berisi informasi detail berhubungan dengan *Super Sentai* sebagai bonus.

STORY

Setelah bumi kembali selamat dari bahaya yang mengancamnya setelah **Brajira** dikalahkan, lima *Gosei Tenshi* muda yang tergabung dalam Goseiger diperbolehkan untuk kembali ke dunia tempat asal mereka, ***Gosei World***. Meskipun hal tersebut menjadi impian mereka sejak mereka terjebak di bumi saat ***Ten no Tou*** hancur, mereka dengan kesadaran sendiri lebih memilih untuk tetap tinggal bumi. Jika sebelumnya mereka tinggal di bumi karena kewajiban sebagai pelindung, kini mereka menjalani kehidupan normal yang damai dan berbaur dengan masyarakat.

Suatu hari, Alata yang menjalani kehidupan normal, terpaksa menggunakan *Gosei Power*-nya di tempat ramai sehingga banyak orang melihat kekuatan Alata yang seharusnya tidak boleh diperlihatkan di hadapan manusia normal. Apa yang harus dilakukan Alata adalah menghapus ingatan orang-orang yang sudah melihatnya menggunakan *Gosei Power*. Hal ini sudah menjadi kewajiban yang dilakukan oleh para *Gosei Tenshi* setiap kali ada orang yang tidak sengaja melihat kekuatan mereka. Tetapi entah kenapa kekuatan untuk menghapus ingatan tidak memberi efek. *Gosei Power* yang digunakan Alata kemudian dianggap sebagai kekuatan misterius yang dalam waktu singkat menarik perhatian khalayak ramai. Di tengah kehebohan yang diakibatkan Alata, ada sebuah agensi yang sangat tertarik untuk merekrut Alata dan kawan-kawan. Setelah berada di bawah naungan agensi itu, mereka mulai menjalani kehidupan yang tak berbeda dengan kehidupan *idol*. Meskipun mereka sempat bingung dengan pekerjaan baru ini, lama kelamaan mulai terbiasa dengan tampil sebagai *idol* yang bisa diterima di tengah masyarakat.

Bagaimana para *Gosei Tenshi* yang sebelumnya melalui hari-hari penuh perjuangan melindungi bumi kini harus menjalani kehidupan sebagai pujaan masyarakat, adalah daya tarik yang ditawarkan kisah ini.

Akan tetapi kehidupan *idol* yang menyenangkan itu berubah seketika saat Goseiger terlibat dalam sebuah peristiwa yang membuat mereka kini menjadi musuh masyarakat di seluruh dunia. Sementara itu, sebuah bahaya baru kembali mengancam keselamatan bumi. Dalam keadaan seperti itu, bagaimana mereka dapat menyelamatkan bumi?

Mayuko Iwasa yang dikenal sebagai *gravure idol*, artis dan talenta serba bisa, berperan sebagai manajer Goseiger yang sudah tergabung dalam agensi dan bekerja sebagai *idol*. Dalam perannya, Mayuko meniru karakteristik manajer tempat dia bekerja di dunia nyata, tetapi ia mengaku menjadi manajer dari *Gosei Tenshi* dengan karakteristik yang unik-unik itu tidaklah mudah. Dalam komentarnya, ia mengatakan para *Gosei Tenshi* tidak berbeda dengan *idol-idol* muda yang masih mencari jati dirinya sehingga banyak sekali adegan konyol yang lahir dengan sendirinya. "*Dalam dunia nyata mereka lebih cocok dan berbakat sebagai grup komedi*", ucap Mayuko sambil tertawa. Mayuko yang sudah sering muncul dalam berbagai drama dan *variety show*, sangat percaya diri dengan pengalaman yang sudah banyak dikenyamnya untuk dapat tampil prima di dalam serial *Super Sentai* untuk pertama kalinya. Kehadirannya menjadi daya tarik tersendiri yang membuat kisah ini lebih menarik.

» © Ishinomori Pro. / TV Asahi / ADK / TOEI
» Text by **Anim**

KAMEN RIDER OOO [ÕZ]

Rating: 13+ **Genre:** Tokusatsu **Format:** TV **Director:** Ryuta Tasaki, Takayuki Shibasaki, Osamu Kaneda, Satoshi Morota **Writer:** Yasuko Kobayashi **Action Director:** Takeshi Miyazaki **Music:** Koutaro Nakagawa **Theme Song:** "*Anything Goes*" by Maki Ohguro

DESIRES ARE ENERGY OF LIFE

Kisah ***Kamen Rider Oz*** mulai berkembang dengan penjelasan berbagai peristiwa di masa lalu yang menjadi jawaban dari berbagai misteri yang selama ini membayangi kisah ini. Memasuki episode yang ditayangkan bulan Juni, tokoh-tokoh utama mulai semakin digali dan menjadi penentu ke mana klimaks cerita ini akan dibawa. Setiap peristiwa yang terjadi menjadi sangat penting dan tidak bisa dilewatkan begitu saja.

NOT TO FORGET THAT ACCIDENTS HAPPEN WHEN HELPING OTHERS, MAYBE IT'S JUST ENOUGH TO HELP PERSON AS FAS AS YOU CAN REACH OUT YOUR HAND.

Seperti yang sudah diketahui, *Core Medal* menjadi asal muasal dari lahirnya **Greeed**. Karena Greeed bangkit kembali dengan *Core Medal* yang tidak lengkap, mereka menciptakan *Yummy* untuk mencari *Core Medal* mereka. Sejak bangkit kembali di masa sekarang, **Ankh** dianggap spesial karena hanya bisa bangkit dalam wujud tangan kanan saja. Awalnya ia menganggap tubuhnya tidak dapat bangkit secara sempurna karena hanya memiliki **Taka Medal** saja dari tiga *Core Medal* miliknya. Di episode 20, ia berhasil mendapatkan dua *Core Medal* lain miliknya, **Kujaku Medal** dan **Condor Medal**, tetapi saat mencoba menggunakan ketiga *Core Medal* itu, Ankh tetap tidak bisa mendapatkan kembali tubuh Greeed seperti sedia kalanya. Uniknya permasalahan yang dialami Ankh tidak dialami oleh Greeed lain. Di episode 16, **Mezool** tetap bisa memiliki tubuh utuh meskipun hanya memilki satu *Core Medal*. Muncullah anggapan apa yang terjadi dengan Ankh sebenarnya tidak ada hubungannya dengan *Core Medal*, tetapi pada apa yang terjadi di masa lalu saat dirinya terkunci bersama para Greeed lainnya. Misteri baru bermula di episode 25 dengan kemunculan *Yummy* tipe burung yang seharusnya hanya bisa diciptakan oleh Ankh. Setelah diselidiki, *Yummy* itu ternyata dibuat oleh seorang Greeed yang memiliki tangan kiri seperti Ankh. Di tengah konflik yang terjadi dalam diri Ankh, cerita berlanjut dengan sangkut paut masa lalu dua orang tokoh utama kisah ini. Yang pertama adalah masa lalu **Eiji Hino** yang membuatnya kini dapat bertempur sebagai *Kamen Rider Oz*, yang kedua adalah **Kiyoto Maki** [Doctor Maki], peneliti **Kougami Foundation** yang menganggap dunia harus menghadapi kehancuran. Ternyata tidak semua manusia dapat menggunakan kekuatan *Oz* karena hanya mereka yang tidak memiliki ambisi yang dapat menggunakannya tanpa mengalami efek samping seperti yang pernah terjadi pada orang pertama yang menjadi *Kamen Rider Oz*, dimana penggunaan *combo* secara terus menerus dengan kekuatan yang berlebihan akan membuat penggunanya *berserk*. Pada awalnya Ankh khawatir kejadian itu akan terulang saat memberikan ***O Driver*** kepada Eiji. Tetapi kekhawatirannya itu tidak terjadi meskipun kekuatan fisik Eiji terus terkuras setiap kali menggunakan *combo*. Kenapa Eiji tidak mengalami efek samping, semuanya berhubungan erat dengan masa lalunya.

Eiji sebenarnya anak dari seorang tokoh politik ternama. Suatu ketika ia ingin menolong sebuah

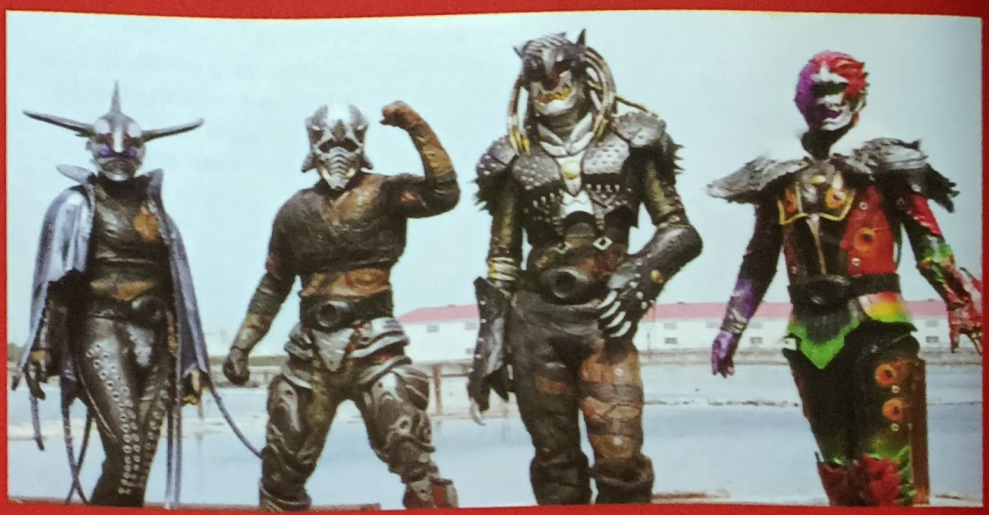
negara tertinggal dengan memberikan sejumlah uang yang tidak sedikit. Tetapi uang itu ternyata jatuh di tangan yang salah dan digunakan oleh para pemberontak untuk menyerang berbagai wilayah. Salah satu serangan mereka menewaskan seorang anak kecil yang menjadi sahabat dekat Eiji di negara itu.

Peristiwa itu berubah menjadi cerita heroik usaha Eiji untuk menyelamatkan warga desa yang mengangkat citra ayahnya, berbalik dengan Eiji yang jatuh dalam kesedihan dan rasa bersalah mendalam hingga kehilangan ambisinya. Membuatnya kini ingin selalu menolong orang lain tanpa memedulikan keselamatan dirinya.

Salah satu kejadian yang membawa kisah ini mulai berkembang adalah keluarnya Doctor Maki dari Kogami Foundation dan bergabung bersama **Kazari** dengan

membawa serta sepuluh *O Medal* misterius berwarna ungu. Tanpa terduga lima diantaranya terbang dengan sendirinya dan masuk ke dalam tubuh Eiji. Di episode 32, tiga *Core Medal* ungu [**Ptera**, **Tricera**, **Tyrano**] di dalam tubuh Eiji bereaksi hingga memungkinkan dirinya menggunakan **Putotyra Combo** untuk pertama kalinya. Eiji yang tidak memiliki ambisi, menjadi penyebab kenapa para *Core Medal* itu menjadikan tubuh Eiji sebagai "*medium*" mereka. Tetapi penggunaan *combo* baru ini menjadi masalah baru bagi Eiji.

Di tempat lain **Uva** berhasil membangkitkan kembali **Mezool** dan **Gamel**. Dengan kekuatan bertiga, Uva ingin menjatuhkan Kagari. Tetapi keberadaan Doctor Maki dan **Ankh** [**Lost**] di sisi Kagari, membuat keadaan berbalik dan dengan mudah mengalahkan mereka bertiga. Di saat terdesak, Mezool dan Gamel mengkhianati Uva dan memilih bergabung dengan kelompok Kagari. Kini, Kagari, Ankh [Lost] Mezool, Gamel dan Doctor Maki bergabung menjadi sebuah kelompok kuat yang harus dihadapi Eiji dan kawan-kawan.

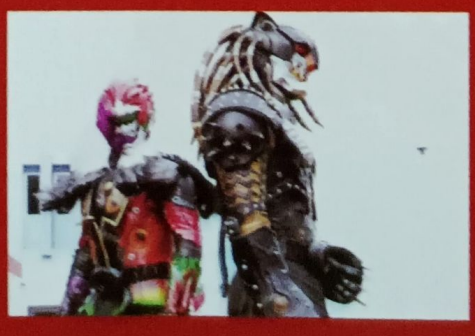


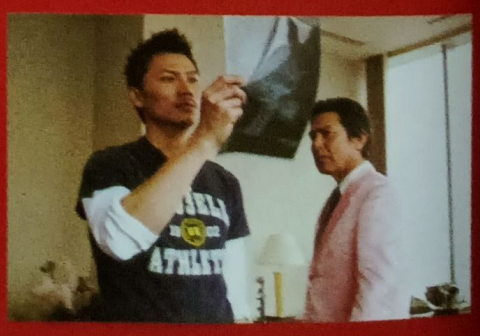
800 YEARS BEFORE THE STORY

800 tahun yang lalu hidup seorang raja yang berambisi melebihi dewa. Ia kemudian menciptakan *O Driver* dan para Greeed. *O Driver* diciptakannya supaya dapat berubah menjadi Kamen Rider Oz untuk menggunakan kekuatan *Core Medal* dari para Greeed yang diciptakannya demi memproduksi *O Medal* untuknya. Greeed merupakan *homunculi* yang dilahirkan dari 50 keping *Core Medal*. Pada awalnya mereka lahir bagai bayi yang tidak memiliki pemikiran dan ambisi, tetapi mulai memilikinya setelah satu dari lima *Core Medal* di dalam tubuhnya hancur. Untuk mengisi kekosongan yang ditinggalkan *Core Medal* itu, empat Greeed [Uva, Kazari, Gamel, Mezool] mulai berambisi untuk mengonsumsi dunia. Saat itu, Ankh menjadi penyokong *Oz* untuk melawan para Greeed. Sayangnya ambisi besar *Oz* membutakan hati nurani hingga tega melukai Ankh demi mendapatkan *Core Medal* di dalam tubuhnya. Setelah terlalu banyak menggunakan kekuatan *Core Medal*, *Oz* menjadi *berserk* dan berubah menjadi batu hingga akhirnya menjadi peti mati yang mengunci para Greeed di dalammya dalam bentuk *Core Medal* dan *Cell Medal*. Dalam peristiwa ini, tangan kanan Ankh ikut terkunci di dalamnya, sementara sisa tubuhnya menjadi *mummy*. Setelah bangkit kembali, Ankh memilih Eiji sebagai pengguna *O Driver* kedua, karena merasa pemuda itu adalah orang yang dapat menggunakan kekuatan *Oz* tanpa menjadi *berserk* seperti pendahulunya

THE PURPLE MEDALS

Terdiri dari sepuluh buah *O Medal* bermotif dinosaurus yang dikatakan milik seorang Greeed bernama **Giru** [muncul di *movie* ***Kamen Rider X Kamen Rider Oz & W feat.Skull MOVIE Taisen CORE***]. Tetapi sebenarnya sejak 800 tahun yang lalu *O Medal* ini selalu disegel dan tidak pernah digunakan untuk melahirkan seorang Greeed. Berarti dalam kisah seri TV, Greeed bernama Giru belum pernah lahir saat *O Medal* ini diperkenalkan. **Kousei Kougami**





selaku pemilik Kougami Foundation, membawa *O Medal* ini ke Jepang dan menyerahkannya kepada Doctor Maki untuk diteliti lebih lanjut. Dikatakan jika salah satu bagian *O Medal* diambil maka Greeed baru akan lahir. Kini setengah dari *O Medal* berwarna ungu masuk ke dalam tubuh Eiji saat mendeteksi keberadaan *Oz*, dan setengah lagi dimasukkan dalam tubuh Doctor Maki dengan bantuan Kazari. Dengan adanya *O Medal* ini di dalam tubuh, Eiji kini dapat mendeteksi keberadaan *Yummy*, sedangkan Doctor Maki dapat membuat *Yummy* tipe dinosaurus dan makhluk mistik. *Yummy* yang dilahirkan dari *O Medal* ungu lebih bersifat membuat orang yang diserangnya akan kehilangan ambisi atau impiannya.

AKIRA DATE'S FATE

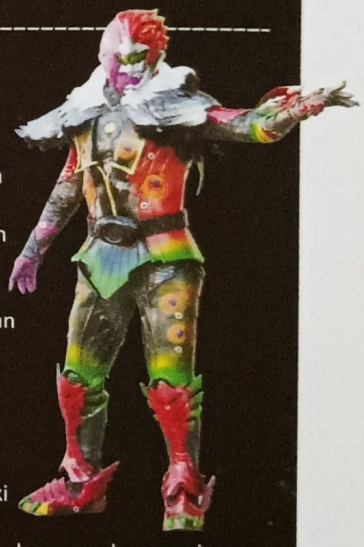
Akira Date dikenal sebagai orang yang dapat berubah menjadi **Kamen Rider Birth** dengan ambisi mengumpulkan *Cell Medal* sebanyak mungkin untuk mendapatkan uang sejumlah 1 juta yen. Di samping ambisinya, ia seringkali menjadi sosok penolong Oz dalam menghadapi *Yummy* dan Greeed. Di masa lalu, Akira pernah terlibat dalam perang dengan para pemberontak di sebuah negara yang menyebabkan kepalanya tertembak. Beruntung ia tidak sampai kehilangan nyawa karena peluru yang menembus kepalanya tidak mengenai bagian vital, tetapi peluru itu tidak dapat diambil dan tetap bersarang di kepalanya. Belakangan hal ini membuat Akira seringkali merasakan sakit yang sangat mengganggu konsentrasinya saat bertempur sebagai *Birth*. Akira berusaha menutupi hal ini, tetapi Kousei Kougami yang instingnya sangat tajam langsung mengetahui rahasia itu. Apakah ini berarti Akira harus berhenti sebagai Kamen Rider Birth?

THE BIGGER THE DREAM YOU HAVE, THE MORE TIME IT'LL TAKE TO MAKE IT COME TRUE.

KIYOTO MAKI

Diperankan oleh: Yu Kamio
Seorang peneliti Kougami Foundation yang meneliti *O Medal*. Semasa kecilnya, ia sangat dekat dengan **Hitomi Maki**, kakak perempuannya. Hitomi sempat mengatakan segala sesuatu baru akan jelas nilai sebenarnya ketika itu berakhir, sebuah pernyataan yang membentuk pandangan hidup Kiyoto. Di malam hari sehari sebelum pernikahan, Hitomi dibunuh Kiyoto dengan membakar kamar tidurnya karena tidak rela kakaknya pergi darinya, Sejak itu ia menekan hampir semua ingatan mengenai Hitomi dan peristiwa ini dengan menganggap semua itu adalah kecelakaan dan tetap mencintai Hitomi. Walau Kiyoto mengembangkan Kamen Rider Birth yang memungkinkan manusia dapat menggunakan *O Medal* seperti halnya Oz, ia lebih tertarik meneliti Greeed. Sejak itu ia bekerja sama dengan Kazari. Kiyoto sempat bingung saat melihat **Chiyoko Shiraishi**, pemiik **Cous Coussier**, yang sangat mirip dengan kakaknya. Ia berusaha mendekati Chiyoko dan sempat membawanya ke rumah tempat tinggalnya dulu. Tetapi hal ini justru menguak kembali kenyataan yang selama ini dilupakannya. Mengakibatkan ambisinya untuk menghancurkan dunia semakin kuat.

ANKH [LOST]



Seiyuu: Miyu Irino. Diperankan oleh Hikari Tobita
Menampakkan diri setelah kemunculan beberapa *Yummy* tipe burung di kota, yang sengaja dikirim untuk menyerang Ankh dan merebut *Core Medal* miliknya. Berbeda dengan Ankh yang hanya memiliki fisik tangan kanan, Ankh [Lost] memiliki tubuh utuh selain tangan kanan dan wajah bagian kanan yang diganti dengan kulit berwarna ungu. Tangan kanan dan *Core Medal* berisi ingatannya ikut terkunci bersama saat Oz pertama *berserk*. *Mummy* dari tubuh tanpa ingatan ini kemudian tertidur di daratan Eropa selama ratusan tahun hingga akhirnya ditemukan oleh Kougami Foundation dan dibawa ke Jepang. Kousei mengambil Kujaku Core Medal dari tubuh ini, dimana rasa kehilangan akan *Core Medal* yang diambilnya itu membuat tubuh ini bangkit kembali. Karena kehilangan ingatan, Ankh [Lost] memiliki sifat seperti seorang bayi yang mencari induknya. Ankh [Lost] memiliki keinginan untuk menghisap dirinya yang lain untuk menjadi satu keutuhan kembali, dimana Ankh beranggapan penggabungan itu akan mengkonsumsi yang lemah, sehingga ada kemungkinan diri Ankh yang ada sekarang akan hilang ditelan Ankh [Lost]. Ankh [Lost] memiliki kekuatan dan kemampuan yang setara dengan **Tajyadol Combo**. Ankh [Lost] bekerja sama dengan Kazari dan Doctor Maki dan memiliki tubuh manusia dengan wujud anak kecil.

KAMEN RIDER OZ SHAUTA COMBO

Kombinasi warna biru dari Oz yang dikenal juga sebagai *Marine Combo* dengan menggunakan *Core Medal* milik Mezool [**Shachi**, **Denki Unagi** dan **Tako**]. Dalam *combo* ini, Oz menjadi ahli bertempur di dalam air. Salah satu serangan yang sering digunakan adalah **Voltarm Whip**. Serangan penutup *combo* ini bernama **Octo Banish**.

KAMEN RIDER OZ PUTOTYRA COMBO

Kombinasi warna ungu dari Oz yang dikenal juga sebagai *Invicible Combo* dengan menggunakan Ptera, Tricera dan Tyranno Medal. Meskipun menjadi *combo* yang paling kuat, *combo* ini sangat berbahaya karena dapat membuat Eiji hilang ingatan dan buas menyerang siapapun yang ada di depannya. Meskipun begitu, Eiji mulai bisa menyesuaikan diri supaya kesadaran dirinya tidak hilang saat menggunakan *combo* ini, meskipun masih membuat kekuatan fisiknya terkuras habis.

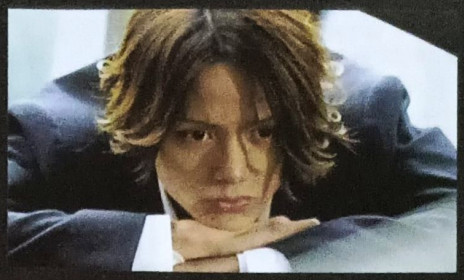
» Text by Anim

RYOSUKE MIURA

PROFILE
Tempat / Tanggal Lahir: Tokyo, 16 Februari 1987
Golongan Darah: B
Agensi: Paretto

TV DRAMA
3-nen B-gumi Kinpachi Sensei [2002], Kochira Hon Ikegami Sho [2003], Lion Sensei [2003], Gokusen 2nd Season [2005] sebagai Ryosuke Muto, Chousei Kantai Sazer-X [2005] sebagai Kane Lucano / Beetle Sazer, Delicious Gakuin [2007] sebagai Matthew Perrier, Joshi Ana Icchokusen! [2007] sebagai Ikeda Teppei, Nodame Cantabile SP [2008], Tokyo Ghost Trip [2008], Shibatora [2008] sebagai Takeshi Kanazawa, Kamen Rider Decade [2009] sebagai Momose / Tiger Orphnoch, Meitantei no Okite [2009] sebagai Miyamoto Osamu, BOSS [2009] sebagai Takeda Hiroyuki, Kamen Rider OOO [2010] sebagai Ankh / Shingo Izumi

MOVIE
Ogya [2002], Yume Oikakete [2003], Chousei Kantai Sazer-X The Movie [2006], Real Onigokko [2008], ALLDAYS ni Chome no Asahi [2008], Bokura no Houteishiki [2008], Kanna-san, Daiseikou Desu! [2009], Kamen Rider x Kamen Rider OOO & W Featuring Skull: Movie Taisen Core [2010], OOO, Den-O, All Riders: Let's Go Kamen Riders [2011], Kamen Rider OOO The Movie [2011]



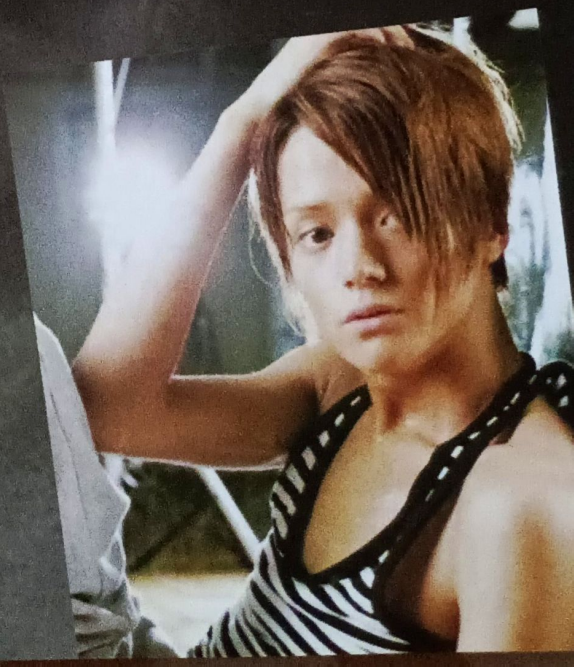
FROM HERO TO ANTAGONIST

Tidak dapat diragukan lagi tokoh **Ankh** yang diperankan Ryosuke Miura dalam seri ***Kamen Rider OOO*** menarik perhatian banyak orang sejak kemunculan pertamanya karena karakteristik yang unik. Bahkan Ankh menjadi tokoh favorit dengan angka yang mengalahkan **Eiji Hino**, tokoh utama *Kamen Rider OOO*. Akibat perannya sebagai karakter antagonis dalam kisah *Kamen Rider OOO*, kini Ryosuke masuk dalam daftar aktor Jepang yang paling banyak dicari informasinya dan menjadi pembicaraan di berbagai situs *tokusatsu*. Banyak yang menyangka pemuda dengan tinggi 181 cm ini adalah aktor pendatang baru, padahal Ryosuke sudah berkarir sebagai aktor sejak tahun 2002. Selain itu, banyak juga yang beranggapan pemuda ini hanya pernah berperan dalam seri *tokusatsu*, padahal ia seringkali muncul di TV drama dan *movie* yang terlepas dari *tokusatsu*.

Ryosuke adalah anak ketiga dari pasangan artis **Kouichi Miura** dan **Alice Jun**. Ia memiliki seorang kakak laki-laki bernama **Kouta Miura** yang juga berprofesi sebagai aktor. Hanya saja, Kouta lebih banyak eksis di dunia teater, berbeda dengan Ryosuke yang lebih banyak eksis di TV drama dan *movie*. Karirnya sebagai aktor bermula pada tahun 2002 saat ia mendapatkan peran pendukung di *movie* berjudul ***Ogya*** yang menjadi debut pertamanya. Setelah itu ia banyak ditawari bermain di berbagai TV drama dan *movie*. Meskipun banyak muncul di TV drama dan *movie*, namanya kurang mencuat karena peran yang didapatnya rata-rata hanya sebagai peran pendukung atau bintang tamu, sehingga tak aneh jika hanya sedikit orang yang tahu eksistensinya. Tetapi semua itu berubah setelah ia mendapatkan peran sebagai **Kane** dalam ***Chousei Kantai Sazer X*** di tahun 2005 sebagai serial *tokusatsu* pertama yang diperankannya. Berkat perannya sebagai satu dari tiga tokoh utama dalam seri ini, nama Ryosuke mulai mendapat perhatian sebagai aktor yang menjanjikan. Pada bulan September 2007, ia memulai debut dalam dunia teater *musical* dengan ikut mengambil bagian dalam ***Harold & Mode***. Setelah itu, tahun 2008 menjadi tahun dimana ia mendapatkan peran utama dalam sebuah *movie* untuk pertama kalinya melalui *movie* ***ALLDAYS ni Chome no Asahi***.

Pada bulan Juli 2009, Ryosuke bersama **Ryu Andou** sebagai rekannya, tergabung dalam **PureBoys**, unit yang terbentuk dari aktor muda di *Ameba Blog*. Setelah lima tahun berlalu sejak berperan sebagai tokoh *hero* dalam *Sazer X*, pada bulan September 2010 ia terpilih sebagai pemeran Ankh dan **Shingo Izumi** dalam *Kamen Rider OOO*. Sebenarnya ia sempat muncul dalam seri ***Kamen Rider Decade*** di tahun 2009, tetapi Ryosuke secara pribadi tidak menghitungnya sebagai peran *hero* karena hanya muncul sebagai peran yang tergolong bintang tamu. Uniknya, Ankh merupakan karakter yang sangat jauh berbeda dengan Kane di *Sazer X*. Kane adalah karakter lemah lembut yang tergolong *culun* dan selalu tenang dalam bertindak, sedangkan Ankh adalah karakter yang *cool*, keras, mudah panas dan penuh amarah. Tetapi Ryosuke membuktikan bakatnya dengan dapat memerankan dengan baik semua jenis karakter termasuk Ankh. Orang-orang yang mengenal Ryosuke pertama kali dari *Sazer X*, banyak yang tercengang dengan karakter Ankh yang dibawakannya, karena mereka serasa melihat orang yang berbeda.

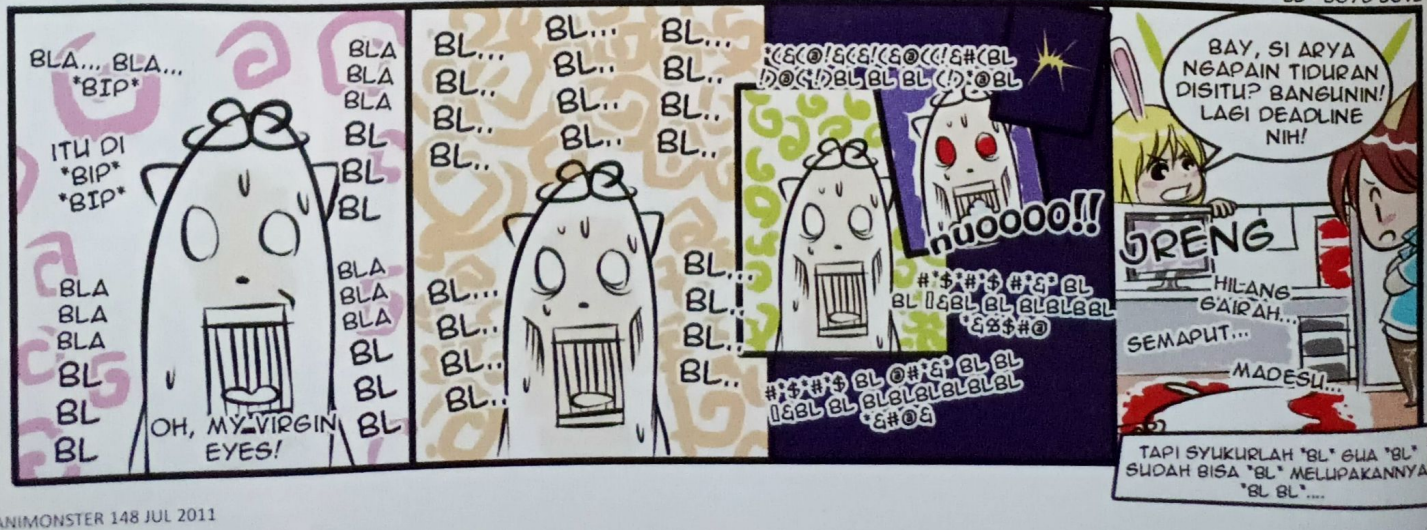
Di luar pekerjaannya, pemuda yang seringkali diklaim sebagai pria berwajah *baby face* ini dikenal sebagai fans berat **Namie Amuro**. Dalam karirnya sebagai aktor film, ia mengakui sedikit mendapat pengaruh dari *movie Last Samurai*. Ia juga sempat ikut serta dalam pertunjukan teater ***Bambino*** bersama **Juri** dan **Ryousuke Okada**, yang secara kebetulan memiliki tanggal lahir yang sama. Karena kebetulan itu, mereka bertiga menjadi sangat akrab hingga merayakan ulang tahun ke-20 di tahun 2007 bersama-sama. Jika dilihat dari hubungan Ankh dan Eiji dalam *Kamen Rider OOO*, keduanya terlihat selalu berselisih dan tidak dapat akur. Di dunia nyata, hubungan itu berbeda 180 derajat karena Ryosuke sangat akrab dengab **Shu Watanabe** [pemeran Eiji Hino] sebagai teman dekat. Ryosuke tidak pernah menyangka Shu ternyata penggemar *Sazer X* dan sempat mengajukan protes ke Ryosuke karena banyak episode *Sazer X* yang tidak ditayangkan di Prefektur Akita, tempat kelahiran Shu. Ryosuke hanya bisa tersenyum dan berjanji akan meminjamkan Shu semua DVD *Sazer X* miliknya. Dibalik sifatnya yang terlihat *cool* sebagai Ankh, Ryosuke ternyata memiliki sifat yang lembut. Dalam sebuah jumpa fans, ia tidak sengaja memperlihatkan sifat lembutnya itu saat berkostum sebagai Ankh, mengakibatkan banyaknya protes dari anak-anak penggemar Ankh yang mengatakan Ryosuke di saat itu bukanlah karakter idola mereka. Kelemahan lain yang dimilikinya adalah takut akan ketinggian, yang seringkali menghambat proses syuting karena banyak sekali adegan yang mengharuskan ia berdiri di pinggir gedung yang sangat tinggi.



'SOULGEM' ADALAH PENGGANTI TUBUH SEORANG *MAHOU SHOUJO*. KAU NAIF APABILA INGIN BERTARUNG DENGAN TUBUH YANG SEBENARNYA
MISALNYA SAAT TERTUSUK TOMBAK, TIDAKKAH KAU BAYANGKAN SESAKIT APA BILA KAU MERASAKAN RASA SAKIT YANG SEBENARNYA, SAYAKA?
1
ITULAH RASA GELI YANG SESUNGGUHNYA
kitik-kitik...
WAHAHA HAHA!!
2
DAN ITULAH RASA SAKIT YANG SESUNGGUHNYA
SAKIIIT!
CUBIIIIT...
3
JANGAN MAIN-MAIN KYUBEI!!
CLEBB!
4

SEJAK "PENGANGKATAN" SOMAD-EMON KE CIMAHI, DIMULAILAH PETAKA...
HAHAHA GUA MAU JUALAN BAKWAN DI LUAR ANGKASA...
LALA-LA'LA...
GUNYU-GUNYU...
DUT...
MBUSET, NYONG'DI KENTUTIN
UTANG PULSA LU, BLOM'DI BAYAR, MAD!
SIBUK-SIBUK...
SIBUK-SIBUK...
ARTIKEL KOMIK DLL
EH, YA SINI DEH! GUA KASIH TIPS EN TRICK BUAT BIKIN KOMIK!
DEADLINE-DEADLINE...
DEADLINE-DEADLINE...
HIHIHI...
¿MALINDA DEI, MELEDAK?
WHAT THE...!!!
JADI INI GAMB... UPS! (SENGAJA)
INI PROJECT KOMIK BL GUA 'YA, CARA BIKINNYA... BLA..BLA.. *BIP* BLA *BIP*...
Bhuyah!!!
KEKEKE KEKEKE KEKEK...

*BL = BOYS LOVE


BLA..., BLA... *BIP*
ITU DI *BIP* *BIP*
BLA BLA BLA BL BL BL
OH, MY VIRGIN EYES!
BL...
nuoooo!!
BAY, SI ARYA NGAPAIN TIDURAN DISITU? BANGUNIN! LAGI DEADLINE NIH!
JRENG
HILANG GAIRAH...
SEMAPUT...
MADESU...
TAPI SYUKURLAH *BL* GUA *BL* SUDAH BISA *BL* MELUPAKANNYA *BL BL*....

wayang FORCE

majalah Animonster sudah dapat dibaca di:
www.wayangforce.com
*untuk iPad silahkan ke apps store, search wayang force.